CHEFE DE FASE
Os Vingadores avançam em 3D&T e M&M

CLIMA
Descreva cenas impressionantes

PERSONALIDADE
Construa personagens mais profundos

FINAL FANTASY XIII
Commandos, sentinels, ravagers — e muito mais!

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

GUIA DA TRILOGIA

Os romances de Tormenta no seu jogo

REVIEWS! A Floresta da Destruição • Busca Final • Crônicas da Tormenta

O que mais gostamos é de desbravar novos territórios

A revista GEO é uma das mais importantes publicações mundiais sobre ciências, ecologia, arqueologia, expedições, geografia e história. Reportagens sobre os grandes acontecimentos e as novas descobertas da vida do planeta. Explore esse fascinante mundo de conhecimento.

NAS BANCAS!

EU AMO Revista
É bom de ver, é bom de ler.

EDITORA escala
PAIXÃO POR REVISTAS

Compre também pelo
www.escala.com.br ou 11 3855-1000

EU AMO Revista
É bom de ver, é bom de ler.

DragonSlayer

DragonSlayer é uma publicação mensal da Editora Escala Ltda. ISSN 1808-1584. DragonSlayer não se responsabiliza por conceitos emitidos em artigos assinados ou por qualquer conteúdo publicitário e comercial, sendo esse último de inteira responsabilidade dos anunciantes.

EDITORA escala
PAIXÃO POR REVISTAS
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo-SP, Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3857-9643 Caixa Postal 16.381, CEP 02515-970, São Paulo-SP, Brasil

EDITORIAL **Diretor:** Sandro Aloisio **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes

DEPARTAMENTO COMERCIAL – PUBLICIDADE AGÊNCIAS SP Gerente: Ulisses Martins – ulissesmartins@escala.com.br (11) 3855 2176 **Executivo de Negócios:** Rogério Oliveira **DIRETOS SP Executivos de Negócios:** Yone Catoira (11) 3855 2248 **REGIONAIS Gerente:** Alessandra Nunes – alenunes@escala.com.br (11) 3855 1969 **REPRESENTANTES Interior de São Paulo:** L&M Editoração – Luciene Dias (19) 3231 7887 / **Minas Gerais:** NS&AMG – Newton Santo e Vera Santo (31) 2535 7333 / **Paraná - Capital:** Parafina - Paulo Roberto Cardoso 41 3026 8954 / **Rio de Janeiro:** Marca 21 - Marta Pimentel (21) 2224 0095 / **Rio Grande do Sul:** Starter – Cristina Zimmermann (51) 3327 3700 / **Santa Catarina:** Comtato – Anuar Pedro Jr. (48) 3879 9171 **PROJETOS ESPECIAIS E REGIONAL BRASÍLIA Diretora de Atendimento:** Rozana Rocque - rozana@escala.com.br (11) 3855 2141 / (11) 9931 4696 **Diretor de Atendimento** Fernando Mello - fernandomello@escala.com.br (11) 3855 2148 / (11) 9909 4799 **REPRESENTANTE Brasília:** Solução Publicidade - Beth Araújo (61) 3226 2218 **ASSISTENTE COMERCIAL:** Juliana Segin (11) 3855 2247 **TRÁFEGO:** (11) 3855 1914 – material.publicidade@escala.com.br

ASSESSORIA DE IMPRENSA Ofício das Letras
(11) 3021 9216 – adriana@oficiodasletras.com.br

COMUNICAÇÃO Priscila Fosco
(11) 3855 2252 – priscilafosco@escala.com.br

EVENTOS, PARCERIAS & PROMOÇÕES
GERENTE: Ritha Corrêa
(11) 3855 2113 – rcorrea@escala.com.br

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
(+55) 11 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO DE REVISTAS (+55) 11 4446-7060
atacado@escala.com.br

ATACADO DE LIVROS (+55) 11 4446-7000 – 4446-7132

CENTRAL DE ATENDIMENTO Tel.: (+55) 11 3855-1000
Fax: (+55) 11 3857-9643 atendimento@escala.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, FC Comercial e Distribuidora S.A. Rua Dr. Kenkiti Shimomoto,1678 Sala A Jardim Belmonte, Osasco SP CEP 06045-390 Tel.: (11) 3789-1623. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER 25 ANOS

EQUIPE DA DRAGONSLAYER:
Guilherme Dei Svaldi, Gustavo Brauner e Leonel Caldela.

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

RESPONSABILIDADE AMBIENTAL
Esta revista foi impressa na Gráfica Oceano, com emissão zero de fumaça, tratamento de todos os resíduos químicos e reciclagem de todos os materiais não químicos.

A TORMENTA AVANÇA

Desta vez, não podemos fingir. Estamos muito orgulhosos de Arton, o mundo de *Tormenta*. E muito orgulhosos de *vocês*. Por quê? Ora, além do sucesso de *Tormenta RPG* e do carinho dos leitores, estamos vivendo uma época de movimentação no RPG nacional como há muito não se via. Talvez como nunca antes!

Quando você estiver lendo isto, teremos acabado de passar pela temporada dos eventos de RPG. Em Curitiba, Fortaleza, São Paulo e outros lugares, os RPGistas se reuniram com convidados de todo o Brasil e do exterior, jogando, conhecendo-se, trocando ideias e histórias. O RPG é um passatempo bem isolacionista. Há divisões entre adeptos de um ou outro sistema, um ou outro cenário... Os eventos nos reúnem, mostram que no fundo somos todos fãs do mesmo jogo, com muito mais semelhanças do que diferenças. Todos conhecemos a alegria de derrotar o lorde maligno de trocentésimo nível quando só nos restava 1 ponto de vida, todos já jogamos um dado pela janela após a quinta falha crítica seguida. Editoras como a Jambô, Secular, Red Box e Retropunk apoiam-se mutuamente — em nome do RPG. Iniciativas mais tradicionais ou independentes, para o grande público ou voltadas a um nicho. É motivo de sobra para se orgulhar! De *Tormenta* e do RPG como um todo.

Esta edição da DragonSlayer traz material para os principais sistemas do Brasil, para não deixar nenhum companheiro RPGista de fora! Temos um preview especial do *Guia da Trilogia*, com novas classes de prestígio e as fichas de *sir* Orion Drake, Ingram Brassbones e Trebane; os Vingadores para *Mutantes & Malfeitores* e *3D&T*; o sistema de combate de *Final Fantasy XIII* para *3D&T*; a conclusão da HQ *General Invencível*, e as colunas e seções de sempre.

Nestas páginas e na internet, estamos todos do mesmo lado. Afinal, os heróis até podem lutar sempre que se encontram num cross-over, mas logo se unem para enfrentar o vilão!

EQUIPE DRAGONSLAYER (soterrada de eventos e lançamentos)

2 Notícias do Bardo
Escolha seu estilo.

4 Encontros Aleatórios
Ajude um Palada abandonado.

6 Reviews
Floresta da Destruição, *Busca Final*, *Crônicas da Tormenta*.

9 Sir Holland Pobre cavaleiro negro!

10 Toolbox Está vivo! Está vivo!

12 Mestre da Masmorra
Chamem o departamento de efeitos especiais!

14 Paradigmas
Desculpe, mas não conseguimos deixar o Hope menos irritante.

24 Guia da Trilogia
Queria a ficha do Orion? Então toma!

42 Vingadores
Um supersoldado, um deus e um caolho.

44 Deus Máquina
Preview da continuação de *O caçador de apóstolos*!

46 Gazeta do Reinado
Ei, eu não fui convidado para este casamento!

52 Fundo do Baú
Certo, *este* eu duvido que você conheça.

62 General Invencível
Aposto que ele tem Carisma 18!

Notícias do Bardo

O bardo acha que vai se dar bem com esses RPGs narrativistas

Contando HISTÓRIAS

RPG é sobre contar histórias. Criar uma narrativa sobre personagens criados por nós mesmos. É a saga dos personagens dos jogadores e seus companheiros PdMs. É algo único, e duas histórias jamais serão iguais.

Mas nessa brincadeira de faz-de-conta, existem regras. Há mais do que um simples "disparei e acertei", ou "o bandido me acertou, sorte que eu estava de colete à prova de balas". Você sabe quando acerta, e tem anotado na ficha seu colete à prova de balas.

Alguns RPGs têm regras frouxas e simples, outros têm regras densas e complexas. São quase duas "tendências" de RPG. E quem está certo? Os *narrativistas* ou os *simulacionistas*?

RPG e Narrativa

Em jogos narrativistas, o mais importante é o desenvolvimento dos personagens, o desenrolar da história, a narrativa coesa e constante. A interação dos personagens entre si e o mundo à sua volta é central, principalmente quando faz avançar a história e traz elementos divertidos e interessantes.

As regras normalmente não são tão importantes quanto a história em si. Na maior parte das vezes, se resumem a umas poucas linhas gerais de como solucionar um problema quando o bom senso não é suficiente — ou quando o bom senso precisa mesmo de uma regrinha para encerrar uma possível discussão.

O papel do mestre é dar o pano de fundo para a criação de personagens, o ponto de partida de onde a história começa. E também manter a história fluida, encaixando o desejo dos jogadores na narrativa como um todo. O dos jogadores é tanto ligar o histórico de seus personagens à história em si quanto interpretá-los frente às revelações da campanha enquanto a narrativa avança, de acordo com sua personalidade. Muitas vezes, nem mesmo há divisão entre jogadores e mestre: todos narram e todos jogam, e as regras ditam quem está em qual papel a cada momento. Por isso, os jogos de narrativa podem acabar parecendo algo "diferente de RPG" — ou pelo menos do RPG tradicional. Grandes exemplos são *Fiasco* (recentemente lançado em português pela editora Retropunk) e o antigo *Barão de Munchausen*. Quando *Barão* foi lançado, nem mesmo era chamado de RPG!

Os combates muitas vezes são rápidos, e o mais importante não é só derrotar o inimigo, mas fazê-lo com estilo e de maneira que engrandeça a história para todos. E nem sempre o objetivo do combate é vencer: talvez você narre seu próprio personagem sendo derrotado, para que a história fique mais interessante e instigante. O foco é tornar a história épica e divertida para o grupo inteiro, seus "leitores", "autores", "atores" e "espectadores".

RPG e Simulação

Em jogos simulacionistas, o foco também é o desenvolvimento dos personagens e o desenrolar da história, também é manter a narrativa coesa e constante. Mas são as regras que dão suporte para a maior parte das situações.

Nesses jogos, o sistema de regras — e seu cumprimento — é tão importante quanto a história em si. Conhecer as regras e usá-las de maneira a engrandecer seu personagem (principalmente para que ele engrandeça a história) é parte do jogo tanto quanto manter a narrativa em movimento.

***Busca Final*, da Secular Games, e *Fiasco* e *3:16*, da Retropunk: os RPGs narrativistas chegam ao Brasil**

O papel do mestre é tanto de narrador quanto de árbitro. Ele julga o uso das regras, aprova e reprova possíveis abusos e mantém a história em movimento. Cria momentos em que as regras de cada personagem podem aparecer — há o combate contra mortos-vivos do clérigo, o guardião que só pode ser enganado com a *invisibilidade* do mago, as armadilhas desarmadas pelo ladino. O papel dos jogadores é tanto casar as regras com a história de seus personagens quanto manterem-se atentos à narrativa e participar dela.

Situações que exigem rolagem de dados e permitem o uso das muitas habilidades dos personagens são centrais. Afinal, as regras estão ali para serem usadas. "Estilo" aqui é mais do que apenas a narração, também é o suporte dado pelas regras que garante o caráter *épico* de cada ação. A história muitas vezes fica *realmente* incerta; nem mesmo o mestre sabe como ela terminará, porque os dados podem decretar a morte prematura de um personagem ou seu sucesso inesperado. Embora muitos considerem essa abordagem chata e monótona, ela concede bastante emoção, pois o resultado dos desafios é desconhecido para *todos*, e os jogadores precisam de muita habilidade para vencer!

E quem está certo?

Ambos os estilos de jogar RPG estão certos. O que você e seu grupo preferem é o estilo certo. RPG não é apenas sobre regras, mas também sobre a história contada em cada sessão. E RPG não é só sobre a história, mas também sobre os *críticos* rolados em momentos decisivos, aquela magia certa quando ela era mais necessária.

Quando contando "causos" de sessões de jogo, aparecem tanto situações narrativas quanto mecânicas de regras. O que fica sempre é a diversão.

Experimentando

E qual o *seu* estilo? Como *você* gosta de jogar?

Seja qual for seu estilo, experimente o outro lado da moeda. Se você gosta de regras, experimente deixá-las de lado por um tempo. Jogue como se estivesse conversando, e peça boas ideias em vez de rolagens de dados.

Mas se você gosta apenas de contar histórias, dê uma chance para as regras. Veja como elas ligam-se umas nas outras, como também dão segurança ao jogo. No lugar de permitir que qualquer teste dê certo, conceda um bônus de +2 — e experimente a emoção de ser bem-sucedido em um teste importante para seu personagem e para a história.

Independente de como você gosta de jogar, não deixe de ver as vantagens do outro lado. Afinal, o RPG — em todas suas versões — não é uma competição.

Livros de RPG em PDF

As editoras Jambô e Red Box uniram forças para trazer uma novidade para o mercado de RPG brasileiro — versões em PDF de livros publicados em papel. Os livros em PDF são mais baratos, e permitem consulta com ferramentas de busca. Muito práticos para mestres que jogam com um laptop (ou outro tipo de "e-reader") na mesa! A loja online foi inaugurada na segunda semana de julho, com títulos de *Tormenta*, *3D&T* e *Old Dragon*. Para visitá-la, acesse http://loja.redboxeditora.com.br/.

VI ERPGA

Já está confirmada a sexta edição do já tradicional Encontro de RPG de Araraquara. Este ano ele irá ocorrer dias 12 e 13 de novembro, no SESC de (adivinhou) Araraquara, interior de São Paulo. Para mais informações, visite www.rpgararaquara.blogspot.com.

Crônicas da Tormenta

Antologia de contos situados em Arton, *Crônicas da Tormenta* é o novo título de literatura do cenário de RPG mais jogado do Brasil. Organizado por J.M. Trevisan — editor da *Trilogia da Tormenta* e um dos criadores do cenário — *Crônicas* traz 14 histórias de autores novos e consagrados. Resenha nesta edição.

Ledd

Ledd é a nova série em quadrinhos de *Tormenta*, dando sequência à tradição de HQs do cenário (*Holy Avenger*, *Dungeon Crawlers*, *DBride*...). *Ledd*, entretanto, vem com uma novidade: os episódios estarão disponíveis para leitura gratuita na internet! Álbuns impressos também serão publicados, reunindo vários episódios e trazendo material extra. *Ledd* é escrito por J.M. Trevisan e ilustrado por Lobo Borges. Para ler, visite www.leddhq.com.br.

Fiasco

A editora Retropunk, a mais prolífica do RPG independente brasileiro, publicou seu mais novo jogo, *Fiasco*, na RPGCon. *Fiasco* é inspirado em filmes de planos medíocres que acabam desastrosamente mal — como *Jogos, trapaças e dois canos fumegantes*, *Gosto de sangue*, *Fargo* e *Queime depois de ler*. Os personagens são pessoas comuns, com grandes ambições e pouco autocontrole, que acabam se dando mal. Personagens realmente sortudos simplesmente acabam como o jogo do jeito que começaram... *Fiasco* foi traduzido por J.M. Trevisan (sim, ele está em chamas!).

Ledd, novo herói de *Tormenta*

As Cavernas da Bruxa da Neve

Depois de se aventurar na lúgubre Floresta Madeira Negra (veja a resenha de *Floresta da Destruição* nas próximas páginas), *você* aceita fazer parte da guarda de uma caravana que negocia com os povos do gelado norte de Allansia. Mas quando uma tragédia no entreposto comercial se apresenta, você é designado para solucioná-la. Entretanto, acabar com a perigosa fera responsável pela chacina no entreposto é apenas o primeiro passo rumo a uma aventura *muito* maior... Até as profundezas das cavernas da Bruxa da Neve e além!

Temporada de Caça

Você gosta de card games, mas não quer gastar horas (e uma pequena fortuna) construindo um baralho "otimizado"? Então seu novo jogo é *Temporada de caça*, recém lançado pela estreante Enigma. Descrito como um "jogo social", *Temporada de caça* trata de um brutal assassinato em um vilarejo na Europa do século XVII. Alguns jogadores assumem o papel de aldeões, outros de videntes, caçadores e os reais culpados: lobisomens! As regras são extremamente simples (explicadas em duas páginas do tamanho de uma carta de baralho!). Adequado para festas (recomenda-se de 6 a 11 jogadores), é diversão despretensiosa e acessível a todos — e rápida: as partidas duram, em média, 20 minutos!

Deus Máquina

Sequência-conclusão de *O caçador de apóstolos*, o novo romance de Leonel Caldela acompanha Atreu, Iago, Jocasta e Benedict enquanto se deparam com desafios e questionamentos que põem à prova tudo em que acreditam. Saiba mais sobre o passado histórico do cenário e o que o transformou da elegante era do brigadeiro Ashcroft na ruína inculta dos dias de hoje. Mais do que isso: encontre Urag!

ENCONTROS ALEATÓRIOS

He, he, he. Mal posso esperar a Paladina chegar! Ela acha que já me viu fazer de tudo, mas *ninguém* está preparado para minha novíssima fantasia de galinha atroz meio-dragão!

Pois é... Ela não deve demorar...

Isso mesmo. A qualquer momento agora.

Hã... Paladina? Paladinaaaaaaaa!

Ela... Ela *não veio?*

Os caçadores da Paladina perdida

Salve, queridos Paladinos. Aqui quem fala é o Ranger Fantasma, a mente brilhante de H4 do Esquadrão dos Defensores. Defendemos Mega-Tóquio, e vez ou outra fazemos uma viagem dimensional e encontramos com os Defensores de Mega City também. Estou aqui para realizar um sonho. Um sonho bobo, já que é mais uma tentativa...

Paladina, quero te conhecer. Há tempos que observo a seção de cartas e sempre me perguntei como você era por trás da máscara. Bem, eu também tenho meu disfarce — sou um doppelganger, afinal — e por essas e outras acho que temos muito em comum. Não quer sair pra jantar, pra uma balada, ou talvez algo mais caseiro?

Sei que não é certo começar assim, mas tô caidinho.

Espero a resposta, estarei no topo do prédio mais alto de Mega City *(porque é lá que eu moro).*

Abraços ao Paladino e um beijo caloroso a você, minha querida.

Ranger Fantasma,
engenheiro mecatrônico nanomorfo
imortal de 26 pontos, Sorocaba

E agora, o que eu faço? Perai, deixa eu ver o número anterior. Como ela começa mesmo? Ah, sim!

Saudações de 20° nível, leitores! Aqui é a Paladina, digo, o Paladino, sagrado respondedor de cartas e atualmente abandonado e solitário.

Se a Paladina estiver com você, Ranger Fantasma, diga pra ela voltar. Sabe como é, sozinho aqui, eu... Eu preciso realmente trabalhar... Não tem ninguém para tirar as dúvidas, selecionar os e-mails, chacinar os trolls... Até o café é de ontem!

Ah, você mora em Mega City? Então aproveita e diz pro Gustavo Brauner que NÓS TAMBÉM QUEREMOS CONHECER A CIDADE! E aí? Esse livro básico sai ou não sai?

A grande revelação

Olá, grandiosa Paladina e momentaneamente-apaixonado-por-spam Paladino. Sempre leio a DragonSlayer, *possuindo todos os números. Realmente adorei a matéria sobre* Highschool of the Dead, *mas fiquei com certas dúvidas:*

1) Em Construindo e comprando equipamento, *é mencionado que, com 1 ponto de personagem, nós podemos construir um equipamento de 4 pontos; com 2 pontos de personagem, um equipamento de 5 pontos, etc. Isso é um erro de digitação, ou é assim mesmo?*

2) Em O arsenal dos vivos, *por que o ônibus custa 70 pontos?*

3) Quantos pontos de vida o ônibus possui, ou usamos a resistência de um dos usuários para calcular os pontos de vida?

Continuem com o ótimo trabalho, toda a equipe da revista!

José Werle Lucena,
e-mail

Puxa, José, eu nem posso mais me dedicar às minhas manias... Sem a Paladina aqui, preciso ser normal! Saudade das minhas amigas da internet, do meu tempo como super-herói... Acho que não me resta mais nada além de responder suas dúvidas:

1) Não há erro nenhum. Como é explicado no início do parágrafo, equipamentos são construídos como se fossem Aliados. E, de acordo com a página 29 do *Manual 3D&T Alpha*, um Aliado criado com 4 pontos custa 1 ponto de personagem. Pode parecer muito vantajoso (é uma vantagem, oras!) mas lembre-se de que nem Aliados nem equipamentos estarão presentes o tempo todo.

2) O ônibus pertence a uma escala superior a todos os outros equipamentos e personagens. No mangá, ele protege contra *todos* os ataques "deles" — um claro sinal de que mesmo multidões de zumbis são incapazes de danificá-lo. Não existe uma regra oficial para personagens jogadores comprarem vantagens em escala superior. Portanto, simplesmente multiplicamos o custo do ônibus, alcançando um valor equilibrado. Ele não deve estar nas mãos dos heróis por mais do que uma cena, ou alguns minutos (como ocorre no mangá, em que os protagonistas deixam-no para trás), pois é poderoso demais. Ao custo de 70 pontos, um grupo inteiro poderia juntar todos os seus recursos para ter o ônibus por um curto período de tempo (mesmo assim, apenas

Escreva para a DragonSlayer:
Jambô Editora • Rua Sarmento Leite, 627
Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
dragonslayer@jamboeditora.com.br

caso dediquem *muitos* pontos a equipamento), mas é proibitivo como parte permanente do arsenal. Não incluímos uma regra para a criação de equipamentos de escala superior porque isso deve ser decidido pelo mestre, caso a caso.

3) Ataques normais na escala Ningen não podem danificar o ônibus. Se você quiser incluir combate na escala Sugoi em sua campanha, todo o dano que superar a Armadura do ônibus será sofrido pelos personagens lá dentro (provavelmente matando-os!).

Snif... Vamos então à próxima carta e... PALADINA?

Ah, foi mal aí, Palada e leitores. Ando muito ocupada, sabe? Vou ver se consigo encaixar os **Encontros Aleatórios** na minha agenda.

Onde você estava? Como assim "ocupada"?

Agora não, tá, Paladino? Fala com o meu agente.

A-agente...?

Kits e regras oficiais

Fala, Paladino! Estou muito feliz pelo seu sucesso e espero que vocês continuem crescendo mais e mais. Vamos às questões:

1) Tem como vocês adaptarem as três classes novas para Tormenta RPG, *que saíram na* DragonSlayer *32, como kits de* 3D&T *(principalmente o nobre)? O mestre só aceita matéria oficial!*

2) É possível adaptarem o talento Liderança para 3D&T? *Eu posso ter Aliado, mas é sempre um aliado por ponto gasto. Queria ter seguidores como em* Tormenta RPG, Daemon, GURPS... *Posso destruir uma cidade mas não posso ter seguidores?*

3) É possível colocarem a ficha do tal Morion pra Tormenta RPG *e* 3D&T *aqui na* DragonSlayer?

4) Tá rolando muita especulação sobre quem poderia assumir como Deus dos Elfos agora. Ate uma trindade de Alihanna, Tanna-Toh e Wynna foi citada. Quem vai ser o Deus dos Elfos a partir de agora? O pudim de ameixa santo?

Bom, é isso, desculpem ter enchido o saco com os tais 1.000 elfos de Glorienn. Ela não tem mais jeito mesmo.

Rafael Lima, e-mail

Paladina, o que você...

Fala com o meu agente. Agora responde o leitor, vai!

1) Sugestão anotada. Mas, enquanto isso, que tal improvisar? O *Manual do Aventureiro Alpha* traz o kit Aristocrata. Combine suas habilidades com as do kit Oficial de Yuden e você tem algo bem próximo da classe nobre. O mesmo vale para o abençoado (pode ser simulado com a combinação de vários kits divinos). O Samaritano já existe no *Manual do Aventureiro*! Diga ao seu mestre que tudo isso tem o Selo de Aprovação do Paladino.

Pff... Pff...

2) Bem, personagens de anime, mangá e games costumam destruir cidades com mais frequência do que atrair seguidores! Como regra opcional, você pode usar os pontos concedidos pela vantagem Aliado para construir vários personagens menores (de 2 ou mesmo 1 ponto), que serão seus "seguidores". Caso prefira seguidores de 0 pontos, considere que eles valem meio ponto cada.

3) Ela aparecerá no futuro. Por enquanto, as reais capacidades de Morion são um mistério.

4) Ora, Glórienn continua sendo a Deusa dos Elfos! Apenas tornou-se uma deusa menor. Os elfos estão divididos atualmente, cultuando todos esses que você citou e até mesmo Tauron e Keenn. É improvável que uma só divindade conquiste a devoção de toda a raça.

Certo, Paladina, que história é essa de agenda lotada? Agente?

Fala com o meu secretário, Palada.

Secretário? Tenho quase certeza que isso aí é uma marmota empalhada.

Olha, não tenho tempo, tá? Agora vou ser famosa! Já apareceu um "Paladino" em *Holy Avenger*, agora é minha vez!

Aquele era um chato de trocentos níveis e...

É MINHA HORA DE BRILHAR, PALADINO! SOU UMA ESTRELA!

Onde você...

Já ouviu falar de uma nova HQ chamada *Ledd*?

O QUÊ? Paladina, volta aqui, explica isso!

PALADINA!

Falhas Críticas

Campanha cyberpunk. Estávamos em uma metrópole e precisávamos contratar um hacker (ninguém do grupo mexia com computadores).

— Puxa, mas como vamos encontrar um hacker? — disse alguém.

— Já sei! — respondeu outro jogador. — Eu escrevo "PRECISA-SE DE HACKER!" num papel, amarro em um balão e solto pela janela!

O resto do grupo estava perplexo: afinal, talvez houvesse outra *maneira de entrar em contato com um* especialista em internet *numa* metrópole futurista. *Mas então o mestre apontou o grande problema que via no plano:*

— Você esqueceu de escrever seu endereço na mensagem.

Rick Deckard, e-mail

• • • • • •

Em uma campanha futurística, o grupo trabalhava para uma corporação misteriosa, que afirmava possuir uma tinta capaz de bloquear radiação. Os personagens desconfiavam, então o cientista testou: pintou um ovo com a tinta e tentou cozinhá-lo no forno de micro-ondas.

Dias depois, os personagens discutiam sobre uma questão científica.

— Ah, mas vocês sabem que eu entendo disso! — disse o cientista. — Eu testei aquela tinta antirradiação!

— Claaaro! Porque cozinhar um ovo é um feito digno de um gênio da ciência!

Jack Galahad, e-mail

• • • • • •

"Vocês não estão levando meu personagem a sério!"

— Reclamação de um jogador após descrever sua ação (deslizar por um corrimão fazendo malabarismos com bananas de dinamite e cantando a música do He-Man)

Jack Galahad, e-mail

A Floresta da Destruição

De volta ao continente de Allansia depois de uma curta temporada enfrentando cultistas na Terra em *A mansão do inferno*, você agora tira férias viajando para as fronteiras do norte do reino. Mas, sendo um aventureiro, calmaria e tranquilidade não são exatamente a sua preferência... Felizmente, logo surge uma nova aventura!

A floresta da destruição é o mais novo livro-jogo nas prateleiras, uma das mais clássicas aventuras da série *Fighting Fantasy*. É o primeiro título escrito inteiramente por Ian Livingstone (um dos cocriadores da linha) e está recheado de ideias originais.

A história de *Floresta* começa com sua viagem ao norte. Certa noite, já pronto para dormir, você é surpreendido pela chegada de um anão moribundo e delirante, chamado Perna Comprida. O anão então conta sobre a missão que o deixou tão ferido.

Poucos dias atrás, o martelo de guerra do Rei Gillibran, da cidade anã de Ponte de Pedra, foi roubado por uma águia enviada pelo invejoso rei anão de outra cidade (se você conhece a série *Fighting Fantasy*, então já sabe de que cidade de anões malignos estamos falando). Mas a águia foi atacada por falcões da morte e o martelo caiu na Floresta Madeira Negra e se perdeu. A missão de Perna Comprida e seus companheiros era recuperar a arma, mas eles foram emboscados, e só ele sobreviveu.

Às portas da morte, Perna Comprida entrega-lhe um mapa da região e pede-lhe que continue a missão, recuperando o martelo e devolvendo-o ao Rei Gillibran. Com este último pedido, a vida do fiel anão se esvai, deixando a dúvida: aceitar a importante missão ou continuar vagando por aí? Como se houvesse mesmo alguma dúvida...

Confiante, você ruma para a torre do mago Yaztromo, assinalada no mapa, às margens da Floresta Madeira Negra. Uma vez lá, compra equipamentos que podem ajudá-lo e recebe conselhos de seu velho conhecido. Entretanto, Yaztromo aprofunda a história de Perna Comprida, aumentando a dificuldade e importância de sua missão: dois goblins encontraram o martelo de guerra nas profundezas de Madeira Negra e descobriram que a haste pode ser desparafusada da cabeça. Dividindo o precioso martelo dos anões, cada goblin seguiu para seu lado, satisfeito com o tesouro.

A urgência então se torna ainda maior: Ponte de Pedra é continuamente assediada pelos trolls das colinas, e a única maneira de incitar o povo contra os invasores é brandir o martelo de guerra. Que agora, dividido, talvez mostre-se mais difícil de encontrar que uma agulha em um palheiro!

A floresta da destruição é uma aventura a céu aberto, embora Madeira Negra seja escura e às vezes até cause certa claustrofobia, como a pior das masmorras. Apesar de ser mais ou menos simples, a história apresenta bastante desafio e algumas reviravoltas — afinal, se a Floresta é perigosa para você, só resta imaginar o que pode acontecer com dois goblins vagando por ela carregando um precioso tesouro...

Enquanto explora a mata fechada, você vai encontrar gigantes, gremlins, orcs, salteadores humanos e animais terríveis que podem causar-lhe uma morte mais terrível ainda. Madeira Negra não é nem um pouco pequena, contando com cavernas, covis, colinas e até um rio que divide-a em duas. Além disso, há inúmeras ruínas de tempos antigos — tumbas, destroços e moradas em pedaços não são de todo incomuns.

Floresta é um dos meus livros-jogos preferidos. Embora não tenha a complexidade de um *Criatura selvagem* (que, na verdade, é praticamente insuperável em termos de detalhamento e variedade), é mais intrincado e surpreendente que *O feiticeiro da Montanha de Fogo* e outros similares. Ainda é fantasia clássica, mas não é tão baseado em fundamentos: em vez de combater um feiticeiro maligno em uma masmorra, você tenta salvar anões e rastrear dois goblins muito sortudos (ou azarados...). Enfim, é um ótimo equilíbrio entre o clássico e o inovador — provando que não é necessário recorrer a modismos e esquisitices para ser diferente! O livro enriquece o cenário de Allansia, apresentando toda uma nova área, completa com personagens e histórias próprias além da trama principal. O título também me encanta, pois mostra muito bem como um mestre diligente pode rechear o que seria uma simples mata com desafios e enigmas de todos os tipos, apresentando desde pequenas missões paralelas até personagens coadjuvantes, monstros únicos, tesouros variados e armadilhas perigosas.

Na verdade, essa é uma característica dos livros-jogos: mostrar que algo aparentemente simples pode ser bastante complexo, desde que seja apoiado por alicerces fortes e bem desenvolvidos em termos de regras e história.

Por sua trama aparentemente simples, monstros, personagens ambíguos e desafios variados, minha nota para *A floresta da destruição* é 5. Mas, como eu disse, este é um dos meus livros-jogos favoritos; por isso, não acredite apenas na minha palavra — vá correndo aventurar-se pela lúgubre Floresta Madeira Negra. Garanto que não vai se arrepender...

GUSTAVO BRAUNER

Se você gosta de fantasia clássica, vá para a página 1

A Floresta da Destruição

Jogo: **livro-jogo**
Formato: **224 páginas**
Editora: **Jambô**
Preço: **R$ 25,90**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**

O mapa da região a ser explorada

Busca Final

RPG narrativista e indepentende com força total!

Como muitos sabem, existem inúmeras iniciativas de criação de RPGs pelo Brasil afora. Algumas delas dão certo (por competência, sorte e trabalho duro), outras nem tanto (por falta de qualquer um desses três elementos). Alguns anos atrás, o grupo mineiro chamado "O Círculo" contribuía com a revista *Dragão Brasil* e criava cenários independentes. Seus membros chegaram a colaborar com *Tormenta* (em *Galrasia: mundo perdido*). O Círculo encerrou suas atividades, mas alguns participantes fundaram a editora independente Secular Games. De início, publicavam em inglês, na internet, para o mercado americano.

Mas, como todas as pessoas realmente criativas, os membros da Secular Games se reinventaram.

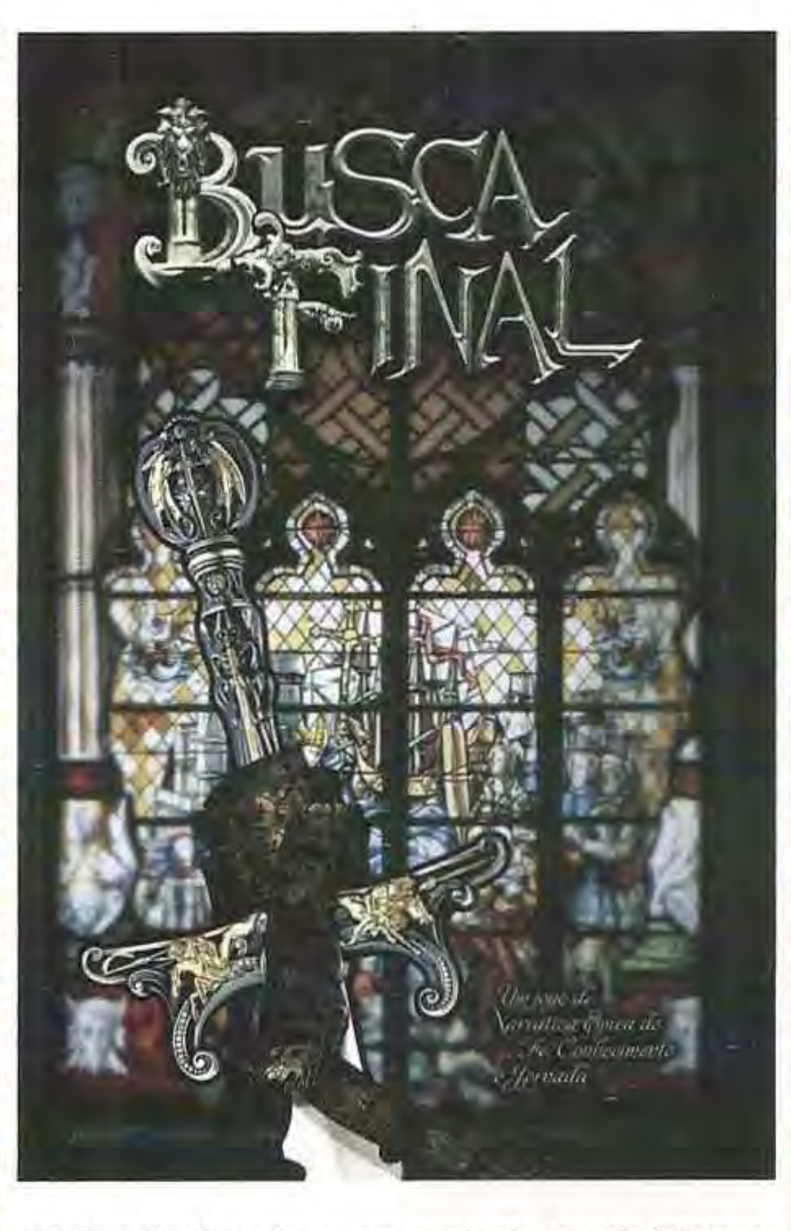
A primeira investida da "nova" Secular Games foi o ótimo fanzine *Mamute*, lançado na RPGCon 2010 (e com uma sequência lançada na RPGCon deste ano). E seu mais ambicioso (e bem-sucedido) projeto até agora é *Busca final*, um jogo de narrativa épica de fé, conhecimento e jornada.

E é exatamente isso que *Busca Final* é. Antes de mais nada e acima de tudo, um jogo de narrativa. Narrativa compartilhada entre todos os participantes, não uma longa e interminável história contada por apenas uma pessoa. O foco é contar uma história em conjunto, onde todos são ao mesmo tempo protagonistas, narradores, autores e coadjuvantes em Othora, o mundo onde se passam as partidas.

Othora já foi um mundo mágico como a Terra-Média ou Arton. Mas, sem motivo aparente, a magia se foi. "Como se levada por um vento forte em uma tarde de tempestade", nas palavras dos autores. Ninguém sabe a razão, e o tema sugerido para as histórias de *Busca final* é descobrir o que aconteceu com a magia, por que ela desapareceu. E aqui reside a grandiosidade do jogo.

O grupo de protagonistas é formado pelos guerreiros errantes. Na melhor tradição de histórias épicas como as do Rei Artur e os Cavaleiros da Távola Redonda, os guerreiros errantes unem-se em bandos sob um *dûk*, o chefe, conselheiro, mediador e líder do grupo. Apesar de maior que os guerreiros errantes, o líder não os ofusca — ele é tão parte do grupo quanto os próprios guerreiros.

Em outras palavras, o dûk é como o *espírito* do grupo, aquilo que o mantém unido e coeso. É



criado pelos jogadores em conjunto, sendo interpretado por todos, em revezamento. Também é uma ferramenta narrativa importante, servindo de árbitro, inspiração e guia.

Com o grupo formado, é hora da aventura. Como dissemos, o principal tema de *Busca final* é descobrir o que aconteceu com a magia de Othora. E é aí que entram a fé, o conhecimento e a jornada.

O que move cada companhia — o grupo formado por guerreiros errantes, o dûk e os coadjuvantes — é sua fé de que conseguirão encontrar uma resposta. A fé de cada personagem pode se mostrar verdadeira ou falsa ao longo da história, e um guerreiro pode perder sua convicção a ponto de desistir. É o conhecimento encontrado ao longo da jornada que define o sucesso ou fracasso da companhia.

O fim da jornada normalmente já foi definido pelo narrador — o mestre de outros jogos. Pode ser glorioso, com os guerreiros retornando triunfantes depois de descobrir o paradeiro da magia. Ou trágico, com os personagens encontrando o fim na loucura e na morte. Como nas melhores histórias do gênero, ninguém disse que o final precisa ser feliz.

Olhos mais atentos já terão percebido que *Busca final* é uma metáfora do próprio RPG; os personagens são os avatares dos jogadores e o dûk, sua própria vontade de jogar. O mais importante é o envolvimento do grupo para contar uma história, criar personagens e interpretá-los frente às mais diversas situações de jogo. Em outras palavras, o fim da jornada não é tão importante quanto a jornada em si, e é ele mesmo apenas mais um elemento na história criada pelo narrador e seu grupo de autores-atores. O destino da magia de Othora não é mais importante que o desejo dos participantes de contar uma história sobre descobri-lo.

O livro é dividido em quatro partes. A *Parte 1 — Gênese e Estrutura* fala sobre a criação dos guerreiros errantes, do dûk e da companhia. A *Parte 2 — Prelúdio* conta um pouco sobre Othora e seu propósito é servir de ponto de partida para a história. A *Parte 3 — Confronto* apresenta o sistema de regras, baseado em cartas de baralho comuns. É um sistema simples, para resolver aquelas situações em que precisa mesmo haver um teste. Finalmente, a *Parte 4 — O Fim do Jogo* fala sobre o fim de cada história e da própria narrativa. Destaque para a bela arte de Germana Vianna, ilustradora do livro.

Mais que um jogo baseado em mecânicas, *Busca final* é sobre contar histórias e manter a narrativa interessante. É um jogo baseado na essência do RPG, e por isso que deixo a nota em branco — isso fica para você, a nota representa o quanto você gosta do nosso hobby preferido. *Busca final* é bom assim. Tornou-se *cult* já no momento de sua publicação.

GUSTAVO BRAUNER

Amostra de página de *Busca Final*

Busca Final

Jogo: **independente**
Formato: **114 páginas, brochura, PB**
Editora: **Secular Games**
Preço: **R$ 29,90**
Idioma: **português**
Website: **www.secular-games.com**

Crônicas da Tormenta

Jogos e cenários de RPG estão intimamente ligados com a literatura, em especial com a literatura de fantasia. *Dungeons & Dragons*, o primeiro RPG do mundo, foi fortemente influenciado por títulos como *O Senhor dos Anéis*, a série *Dying Earth*, as muitas histórias de Conan, as aventuras de Fafhrd e Grey Mouser em Lankhmar...

Além disso, o RPG também influenciou títulos sem fim de literatura de fantasia. *Forgotten Realms* conta com toda a saga do elfo negro Drizzt, do mago Elminster e os inúmeros contos, trilogias e romances situados no continente de Abeir-Toril e além. *Dragonlance* talvez seja o cenário que mais influenciou a literatura fantástica — as *Crônicas de Dragonlance* são referência para todas as gerações de apaixonados por RPG e histórias de fantasia.

Ravenloft, *Dark Sun*, *Greyhawk* e até mesmo o novato *Eberron* contam com extensas linhas de literatura. Assim como o Mundo das Trevas, *Shadowrun*, *Warhammer* e outros cenários/RPGs bem menos conhecidos do público.

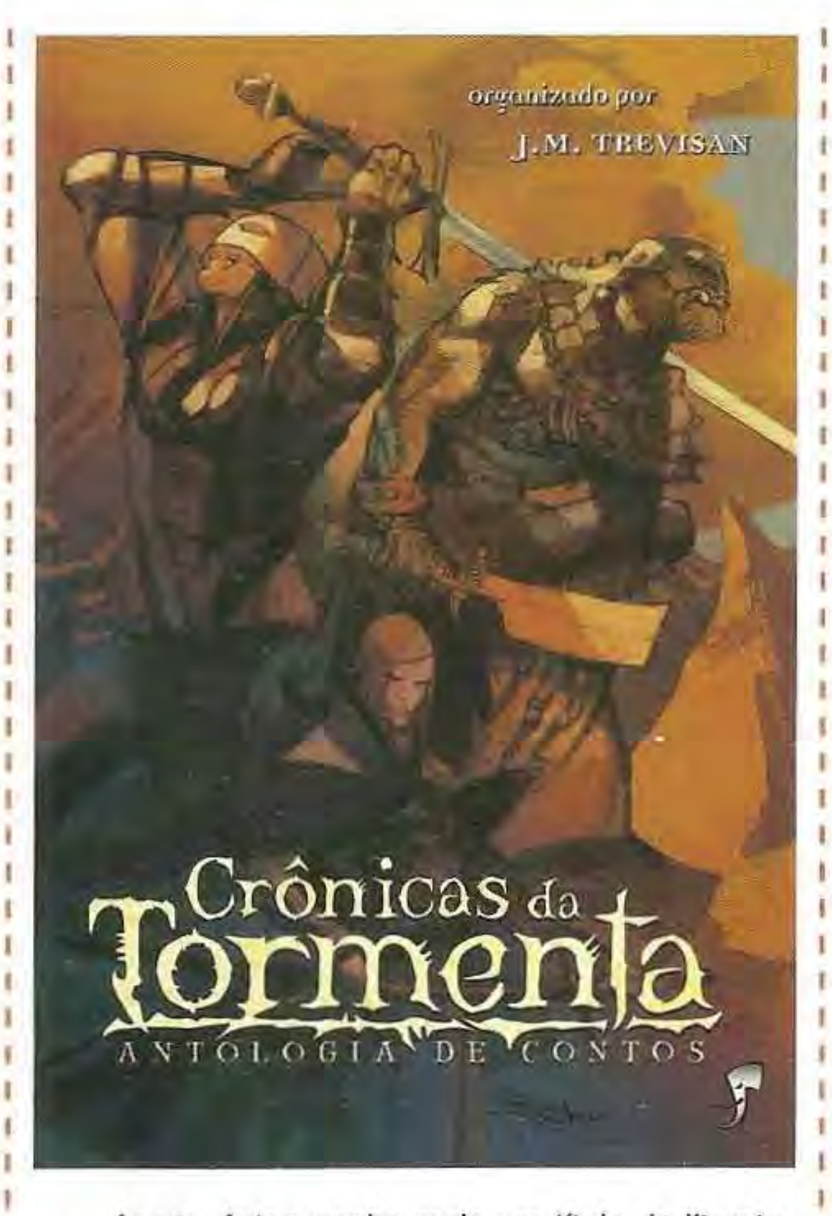
Não podia ser diferente com *Tormenta*, não é?

O cenário de RPG mais querido do Brasil também começou com um pé na literatura de fantasia. Antes de fazer parte de *Tormenta*, muitos elementos do que viria a ser Arton foram apresentados em contos publicados na antiga revista *Dragão Brasil*. Khalmyr, o Deus da Justiça, surgiu pela primeira vez num conto de J.M. Trevisan. Locais como as Montanhas Sanguinárias, monstros como o dragão-de-aço e outros elementos clássicos tiveram seu início em histórias curtas publicadas ao longo dos anos na revista.

Arton ganhou também sua própria série de romances — a *Trilogia da Tormenta*, de Leonel Caldela. A *Trilogia* conta desde a criação e o ataque inicial da Tempestade Rubra até sua primeira derrota nas mãos do exército liderado por *sir* Orion Drake. Também apresenta de histórias que mostram um pouco mais da cultura de Arton e eventos importantes no calendário recente do cenário, como a derrota de Mitkov, a queda de Glórienn, o retorno de Kallyadranoch, entre tantos outros. A trilogia inspirou um sem número de contos escritos por fãs e, é claro, suplementos de RPG (em especial o *Guia da Trilogia*, cujo preview você confere aqui mesmo, nesta edição).

Crônicas da Tormenta

Jogo: **literatura**
Formato: **288 páginas**
Editora: **Jambô**
Preço: **R$ 39,90**
Idioma: **português**
Website: **www.jamboeditora.com.br**



Agora, Arton ganha mais um título de literatura: *Crônicas da Tormenta*. Organizado por ninguém menos que J.M. Trevisan, um dos pais de Arton, o título é uma antologia de contos de autores ligados ou não ao cenário, como o próprio Trevisan, Rogerio Saladino, Marcelo Cassaro, Leonel Caldela, Antônio Augusto Shaftiel, Raphael Draccon, Remo Disconzi, Marlon Teske, Claudio Villa, Douglas MCT e Ana Cristina Rodrigues, com direito a prefácio de Eduardo Spohr e apresentação de Gustavo Brauner. A capa é de ninguém menos que o talentoso Greg Tocchini, que também começou ilustrando RPG.

Novos e velhos autores exploram o mundo de Arton

Cada conto do livro explora um aspecto diferente do cenário. Desde o editado e revisado *O cerco*, em que J.M. Trevisan revisita sua famosa história onde apresentou a Aliança Negra como uma ameaça feroz e real, até o mundo requintado da arte e da música (com direito à participação especial de um personagem já conhecido) em *O rouxinol e os espinhos*, de Remo Disconzi. Relíquias do cenário, como *Vingador de aço*, de Marcelo Cassaro, também podem ser encontradas na obra, dando vida nova e relembrando personagens desses mais de dez anos de *Tormenta*.

O destaque deste volume talvez fique para os recém chegados, introduzindo elementos inteiramente novos, locais, personagens e aventuras inéditas, ou viajando por paisagens mais que características de Arton, como a capital Valkaria e o agitado Mar Negro. De nobres a piratas, heróis a bandidos, clássicos a novidades, *Crônicas da Tormenta* contempla tudo que Arton tem de melhor.

Autores com suas próprias obras e universos apresentam sua visão do cenário: Raphael Draccon trata da Aliança Negra (com a participação de um personagem que só os leitores mais antigos reconhecerão), Ana Cristina Rodrigues conta uma história de amor e lefeu, Douglas MCT escolhe um detalhe do cenário para narrar uma passagem inquietante, Claudio Villa explora o mundo do crime e da enganação, entre vários outros. É impressionante notar que, mesmo sem contato frequente com RPG, muitos autores brasileiros conhecem (e amam) Arton, sendo capazes de contribuições preciosas para a mitologia sempre crescente desse mundo. Alguns deles começaram com colaborações pequenas para as antigas revistas *Dragão Brasil*, *Tormenta* ou para a própria DragonSlayer.

Mas *Crônicas da Tormenta* não é apenas a celebração de autores conhecidos; também é uma porta de entrada para fãs. Todos os autores foram convidados pelos organizadores, escolhidos a dedo por sua competência, entusiasmo e conhecimento do cenário. Talvez estejamos presenciando o início de carreiras de sucesso: por exemplo, Marlon Teske até mesmo já foi co-autor de um livro de RPG, o *Manual do Aventureiro Alpha*.

Sinal de que com trabalho duro, dedicação e sabendo aproveitar as oportunidades, há espaço para novos nomes. Na literatura e no RPG.

GUSTAVO BRAUNER

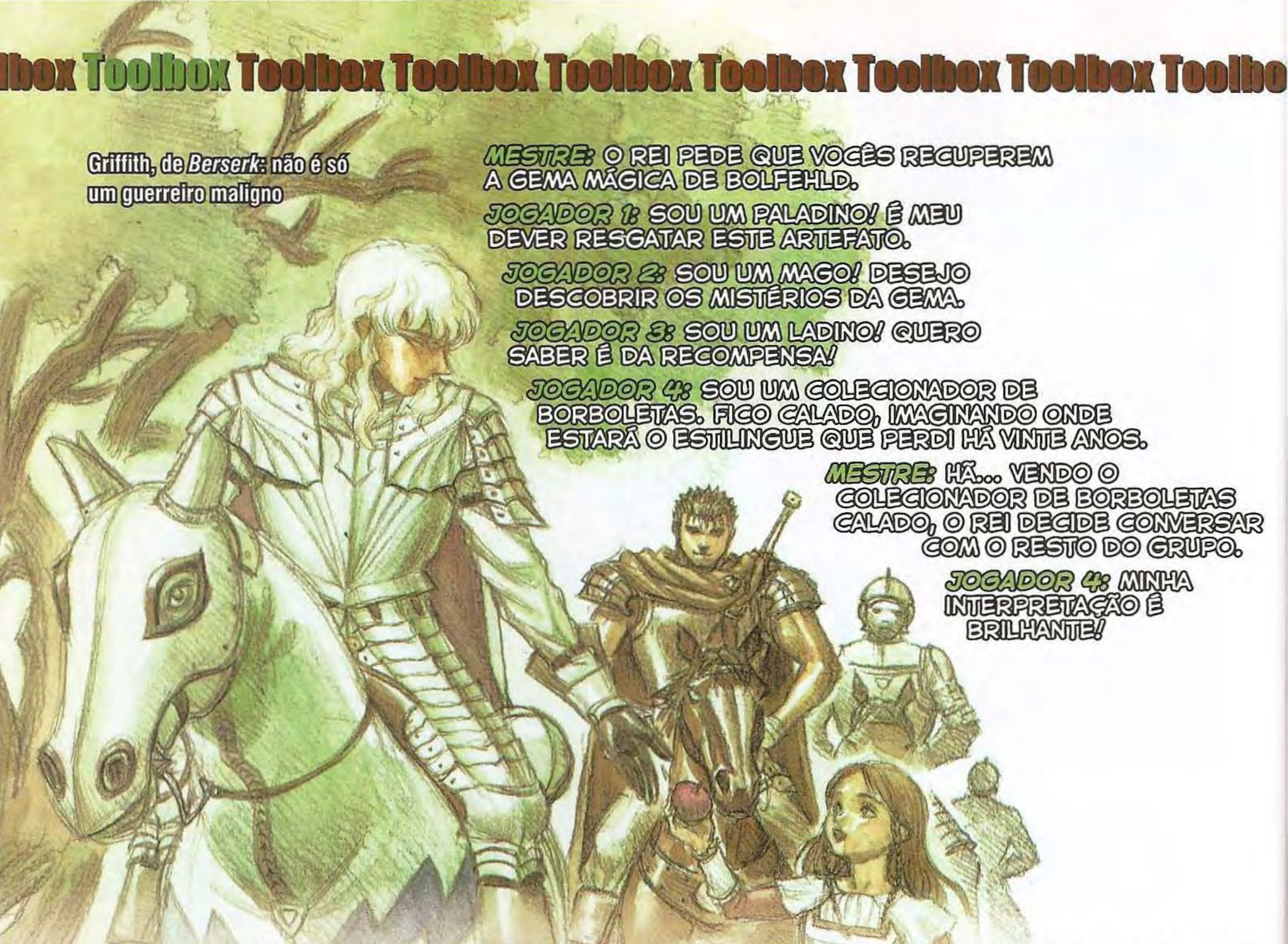
Sir
Holland
HUÁ! HUÁ! HUÁ! ENTÃO, HOLLAND? COMO PENSA EM LIBERTAR A PRINCESA AURORA DE MINHAS MASMORRAS?

MUITO SIMPLES: COM ESTE HABEAS CORPUS, EMITIDO PELA 3ª VARA CRIMINAL DO REINADO DE NHEKO'S!
!?!
AH SIM! LEMBREI! A FAMÍLIA REAL ESTÁ TE PROCESSANDO POR DANOS MORAIS CONSEQUENTES DESSE RAPTO. TÔ AQUI A INTIMAÇÃO.

É CLARO QUE A CAUSA JÁ É GANHA PARA A PARTE QUEIXANTE, MAS VOCÊ PODERÁ RECORRER DA SENTENÇA...
...MAS TERÁ DE APRESENTAR, JUNTO AO ADVOGADO, SUA RÉPLICA EM TRÊS VIAS, CERTIDÃO NEGATIVA DE PROTESTOS CONTRA SUA PESSOA FÍSICA...
CERTIDÃO DE NASCIMENTO...
OS COMPROVANTES DE QUE VOTOU NAS TRÊS ÚLTIMAS ELEIÇÕES...
TAMPA PREMIADA DE MARGARINA...

CHEGA! CHEGA! DESISTO! É MUITA BUROCRACIA PARA UMA ÚNICA CATIVA!! LEVE-A DAQUI!!
ZAMBI

NÃO SE FAZEM MAIS DUELOS COMO ANTIGAMENTE...
DEPOIS VENHO BUSCAR SUA ASSINATURA NA INTIMAÇÃO.
Fim



Griffith, de *Berserk*: não é só um guerreiro maligno

Brincando de FRANKENSTEIN

Se você acompanha esta coluna, sabe que já discutimos como iniciar ou terminar histórias, criar mistérios e surpresas, até fazer personagens com defeitos. Mas está faltando algo, não? Quem vai viver todas essas reviravoltas? Quem são essas pessoas cheias de defeitos?

Vamos voltar ao básico. Hoje o assunto é construção de personagens.

De onde viemos

Antes de esboçar seu personagem, decida por onde começar. Você pode criar a história a partir dos personagens ou os personagens a partir da história.

No primeiro método, você pergunta aos jogadores que tipo de personagens eles querem viver ou decide que tipo de sujeito está com vontade de escrever. Por enquanto, não temos *nada* da história ou cenário — pode ser uma aventura de ficção científica ou um drama renascentista. Você cria tudo a partir dos protagonistas. São mercenários medievais? Então você precisa de um cenário medieval com guerras. São cientistas? É melhor um cenário onde a ciência faz diferença. Quando a história é criada a partir dos personagens, muitas vezes são as ações deles que movem o enredo. Portanto, nada de heróis relutantes que esperneiam quando o velho mestre leva-os para enfrentar o império maligno — *não haverá um velho mestre,* ninguém que obrigue-os a se mexer.

No segundo método, você define o que quer escrever ou mestrar, e então cria personagens adequados. Um ótimo exemplo é a franquia *Warhammer 40.000*. Existem livros básicos específicos para jogar com fuzileiros espaciais, inquisidores, contrabandistas... Cada um é um RPG completo! Os personagens são feitos sob medida para cada tipo de história. Aqui podem existir coadjuvantes para empurrar a trama e levar os personagens à ação. Misturar os dois métodos pode ser arriscado. Em *Tormenta RPG*, os personagens são heróis aventureiros — o cenário define-os. Se os jogadores não aceitarem isso, podem tentar construir colecionadores de borboletas ou fantasmas melancólicos. Isso raramente dá certo, pois o sistema e o mundo são feitos para heróis.

Esqueleto

Em seguida, é hora de criar o personagem em si. Não importa por onde você começou: para montar um bom protagonista, precisa conhecer sua *função* — na trama e fora dela.

A função do personagem na trama é o que ele fará na história, seu "papel". Por exemplo, em *Tormenta RPG*, a função do personagem é aventurar-se e enfrentar desafios. Ele precisa preencher algum nicho — eis por que muita gente gosta de fazer personagens em grupo. Já há dois guerreiros e um mago? Talvez seu personagem seja um clérigo ou ladino.

Em outros tipos de obra isso é mais sutil, mas também simples. Por exemplo, em um romance de fantasia, a função pode ser "herói", "traidor", "vítima para ser resgatada", etc. O herói deve ser alguém capaz de participar das principais cenas de combate (como um guerreiro ou mago), mas também versátil (para as cenas de política, humor...). Uma vítima indefesa precisa ser importante o bastante para ser raptada pelo vilão.

A função do personagem *fora da trama* é um pouco mais complicada. Pense em você mesmo e seu público. Decida o que *vocês* precisam do personagem. Um jogador iniciante precisa de um personagem simples que apresente a base do RPG. Um escritor precisa de um protagonista com quem o público se identifique. Em suma, a função do personagem fora da trama decide sua personalidade e ações — um paladino pode ser um humano altruísta (se sua função for "conquistar o leitor") ou um elfo arrogante (se sua função for "provocar antipatia").

A função do personagem fora da trama é mais importante que o realismo. Por exemplo, um herói de ação *deve* participar de cenas de ação! Deve usar armas, derrotar inimigos, etc. Não importa que "realisticamente" isso não faça sentido. Em *Lost*, quase todos os protagonistas sabiam atirar e rastrear, mesmo sendo médicos ou burocratas.

Caricatura

Ok, você já tem uma base. Um paladino em um mundo medieval, digamos. Mas não é um personagem completo. Falta *personalidade*.

Existem muitos artigos, colunas e manuais sobre criação de personalidades complexas e intrincadas. Vamos nos ater a algo mais simples, mas também mais importante: *mostrar* a personalidade.

O primeiro passo é esquecer personagens intrincados. Na vida real, somos complexos, cheios de histórias e motivações conflitantes. Um personagem pode ser assim, mas é difícil transmitir tudo isso na mesa ou na página. Com tempo e espaço limitados, é impossível citar cada detalhe da infância do seu personagem ou de sua mente sutilmente atormentada. Portanto, concentre-se em poucos traços bem evidentes.

Comece a partir do que já fez até agora. Um paladino? Ótimo. Ele será devotado a sua divindade e terá bom coração. Use isso, mesmo que pareça um clichê. Então escolha outra característica de personalidade — conflitante com o que já existe. Nosso paladino pode ser *muito* piedoso e pacifista (conflitando com seu papel de guerreiro) ou então intolerante e rabugento (conflitando com seu bom coração). Seja o que for, "aumente o volume" dessa característica ao máximo! Pacifismo leve dificilmente será notado. Exagere, para que ninguém tenha dúvidas!

Você pode continuar acrescentando traços de personalidade enquanto quiser, mas em geral é melhor parar em um ou dois, ou você acabará com um maluco incompreensível. Um personagem divertido pode ser um paladino pacifista e galanteador (duas características que entram em conflito com o papel básico de "paladino"). Um exemplo é Niele: uma elfa bem-humorada, otimista e sensual (o que entra em conflito com o lado amargurado dos elfos artonianos).

Escolha essas características de acordo com a função do personagem dentro e (principalmente) fora da trama. O paladino não pode ser intolerante se sua função for "herói para quem o público torce". Dependendo da função fora da trama, não precisa haver *nenhuma* característica de personalidade adicional. Se você quer apresentar os elfos artonianos para alguém que não os conhece, é melhor *não* usar uma elfa bem-humorada e sensual. Basta se ater ao básico.

Penduricalhos

A esta altura você já tem um personagem viável, mas não completo. Vamos aos retoques.

Até agora não mencionei o passado do personagem. Isso é proposital: em geral, o passado não importa muito. Pode existir como justificativa para sua personalidade e/ou seu presente (como a origem de um super-herói), mas não costuma fazer tanta diferença por si só.

Você pode definir o histórico, mas não mais do que o presente ou a personalidade. Pense em como seu personagem chegou aonde está. Pode ter sido uma jornada típica — por exemplo, um soldado que alistou-se jovem e progrediu no exército desde então. Se for o caso, *não* elabore o histórico, apenas diga que "é típico". Você quer um personagem único; se ficar pensando demais sobre as partes *não* únicas de sua vida, vai torná-lo chato e sem graça.

Mas o histórico pode fazer diferença. Crie um ou dois eventos *realmente* importantes — de novo, aumente o volume ao máximo. O paladino do exemplo anterior pode ter visto sua irmã ser raptada por demônios. Então dê uma função a esses eventos. Eles devem gerar um *traço de personalidade*, um *objetivo* ou um *mistério*.

Um *traço de personalidade* pode ser algo que já foi definido (o histórico é uma "origem") ou algo novo, se houver espaço. Digamos que o nosso paladino era amigo do filho do taverneiro e cresceu numa taverna. Isso lhe deu uma personalidade expansiva e bem-humorada. Um *objetivo* é uma justificativa no passado para os atos do presente. O paladino viu a irmã ser raptada — agora ele caça demônios, acreditando poder salvá-la. Um *mistério* é algo que você oferece ao mestre ou usa para incitar o leitor — o paladino acordou certa manhã com uma tatuagem enigmática. Isso precisa ser importante na trama mais tarde. Se não for, esqueça. Aliás, em geral é melhor não usar os três tipos de histórico no mesmo personagem, ou começará a ficar complexo demais. Escolha um ou dois.

Esses elementos de histórico *não* devem ser citados o tempo todo durante o jogo ou a narrativa. Nós criamos uma personalidade bem forte para que ela sustente a interpretação e/ou ações do personagem, sem necessidade de discursar sobre seu passado. Quando o rei ordena uma missão, o paladino diz que tentará cumpri-la sem derramar sangue (demonstrando sua bondade e piedade), mas não cita o rapto da irmã. Um personagem que fala o tempo todo sobre seu passado costuma ser chato. O histórico serve justamente para "guardar" algo que pode ser introduzido num momento estratégico — um pouco de profundidade a mais.

Se já falamos do passado, precisamos falar do futuro. Um bom personagem tem objetivos (como já vimos lá atrás). Ele também deve passar por alguma grande mudança em algum ponto da história. Pode mudar um traço de sua personalidade, aprender algo, etc. Digamos que, ao longo da história, o paladino conhece o grande amor de sua vida e deixa de ser galanteador. Apenas tenha cuidado para não apenas retirar traços de personalidade. Sempre que houver uma mudança desse tipo, um traço deve ser *substituído* por outro novo. O paladino deixa de ser galanteador, mas torna-se muito devotado a sua esposa.

Hora de provar!

Agora (esperamos) você tem um personagem marcante, com personalidade clara e aparente. Será mesmo? Vamos a alguns testes.

Tente descrevê-lo *sem* citar sua profissão ou classe, posição social, raça, armas e poderes. Vejamos como alguns clássicos se saem. Han Solo: um malandro preocupado com dinheiro e sobrevivência, com um coração de ouro. Niele: maluquinha, prestativa, sexy e divertida, mas esconde grande culpa por uma tragédia no passado. Shinji Ikari: tímido, deprimido e inseguro, deseja a aprovação de seu pai.

E o nosso paladino? Pacifista e piedoso, sempre atrás de garotas, deseja salvar sua irmã desaparecida. Hmm... Não está ruim!

Mais um teste: descreva o personagem com o mínimo de palavras (desta vez, use sua raça, classe e poderes). Veja quanto dessa descrição fica depois da palavra "que". Batman: um vigilante amedrontador e misterioso que protege Gotham City. Gatts: um guerreiro truculento e rabugento que caça aberrações. Lisandra: uma druida ingênua e apaixonada que foi criada em uma terra selvagem.

Como você pode ver, em geral o trecho depois de "que" descreve uma atividade, objetivo ou histórico. Se quase tudo estiver depois de "que", é sinal de um personagem sem consistência própria, que precisa de "extras". Se o seu personagem é "um paladino que foi criado num mosteiro, quer acabar com os mortos-vivos e odeia seu irmão gêmeo", o público verá apenas "um paladino".

Aí está. Você ainda pode adicionar muita coisa, mas é melhor não exagerar. Afinal, complexidade que o público nunca enxerga não serve para nada.

E sabe que eu fiquei com vontade de jogar com o tal paladino?

LEONEL CALDELA

Criando CLIMA II

Hoje não vamos falar da criação de mundos, mas continuar um tópico que começamos na edição passada e que é muitíssimo importante para qualquer aventura ou campanha: o *clima* de cada sessão de jogo.

Na DragonSlayer 33, dissemos que o clima pode ser dividido entre físico e psicológico — e discutimos *props*, miniaturas e outros acessórios. Hoje, vamos falar sobre a descrição de cenas.

Quando uma imagem basta

O último elemento do clima físico (e talvez o mais importante) é a *descrição de cenas*. Não importa se você usa miniaturas, tabuleiros, maquetes, anéis, chapéus ou props, se a descrição das cenas e objetos não for caprichada.

Este é o elemento físico mais difícil de trabalhar para dar clima ao jogo, porque depende da sua capacidade descritiva — ele acontece todo na imaginação. Por isso mesmo, é o que exige a preparação mais atenta, para que ninguém perca um detalhe importante e fique sem entender o que está acontecendo.

A maneira mais fácil de obter boas descrições é listar o que você vai precisar descrever na próxima sessão de jogo e deixar a imaginação voar. Não esqueça de se inspirar em revistas, livros, histórias em quadrinhos, animes, mangás ou no que quer que consiga colocar as mãos e pareça aproveitável. Muitos mestres mais experientes têm uma coleção de fotos, desenhos e imagens de pessoas, locais e objetos para mostrar aos jogadores.

Entretanto, você não precisa ficar preso ao próprio talento, nem ao papel; a internet é uma ótima ferramenta para encontrar a maior parte das coisas que você quer mostrar para os jogadores — afinal, não faltam fotos de castelos, torres, salões de baile e até mesmo acampamentos, tavernas, cidades e as mais variadas armas de todos os tipos.

É claro que você não precisa usar uma sala do trono exatamente igual à de Eduardo I, mas as fotos dela são um excelente ponto de partida. Procure no Google imagens de locais parecidos com o que você quer descrever (fotos de tronos medievais para um trono, por exemplo), então tire ou adicione detalhes, montando o local o mais próximo do que você imaginou possível.

O mesmo vale para objetos, como armas, e até mesmo para pessoas. Não há problema nenhum que uma PdM se pareça com aquela atriz famosa, mas fique avisado: PdMs parecidos com atores e celebridades ficam estigmatizados como as pessoas que os inspiraram. Os jogadores esperam que qualquer um parecido com Harrison Ford seja heroico como Indiana Jones ou malandro como Han Solo, por exemplo.

Quando imagens não são o suficiente...

Mas e o que acontece quando você não encontra tudo o que precisa descrever para seu grupo de jogo? O que você faz quando quer colocar um monstro 100% original, saído da *sua* imaginação?

Bem, aí você tem duas opções: ou você desenha (ou pede para algum amigo desenhar), ou você escreve a descrição mais caprichada possível.

Por pior que sejam seus rabiscos, assim mesmo coloque-os em uma folha de papel. Acredite: desenhar ajuda *muito* a visualizar o que você quer, para então descrever com mais perfeição. Lembre-se de que o objetivo não é necessariamente mostrar uma cena, pessoa ou objeto em detalhes para os jogadores, mas apenas ajudá-los a entender o que seus personagens estão vendo.

Não se prenda a detalhes imperceptíveis à primeira vista. Liste aquilo que é facilmente percebido ou que pode ser captado com uma olhada curta. Detalhes são bons para momentos em que os personagens não estão com pressa e, mesmo assim, atenha-se ao que é realmente importante.

Descrevendo

Depois que já tiver definido o que você quer mostrar, é hora da descrição.

Pare um minuto e observe o que você está tentando descrever. Qual a primeira coisa que chega aos olhos? É aquela pequena gema que você sabe ser mágica na pulseira da bruxa, ou a feiura da cara dela? Pense como os personagens: você tem que prestar atenção nos detalhes que eles perceberiam primeiro. Lembre-se que eles *ainda* não sabem que a gema na pulseira da bruxa é mágica... Então a verruga no nariz dela deve ser a primeira coisa que salta aos olhos.

Agora que a verruga da bruxa já chamou a atenção, o que mais você vê? O nariz comprido e torto, os olhos ameaçadores sob sobrancelhas grossas, as rugas ao redor da boca, os dentes tortos, o capuz negro e esfarrapado que mau cobre os ralos cabelos brancos... A respiração dela é pesada e profunda, ou curta, talvez demonstrando preocupação?

Vento, neve, fogo: não poupe sensações ao descrever a cena

Descrição caprichada

Não se esqueça de outros sentidos além da visão. Em uma floresta, é natural ouvir pássaros cantando e o vento agitando as folhas das árvores. O silêncio também é uma ferramenta poderosa; pode indicar que alguma coisa está errada e aumentar a tensão. A antiga caixa básica de *Dragonlance*, mundo clássico de RPG, oferecia uma ilustração para cada PdM e também a descrição da voz de cada um.

Aproveite a dica, e na hora de interpretar cada personagem não esqueça de usar vozes grossas, finas e de todos os trejeitos que puderem enriquecer a campanha. Algumas pessoas têm vícios de linguagem, repetindo expressões entre cada frase, gaguejando a primeira sílaba da próxima oração, ou nunca terminando um pensamento.

O cheiro também é uma ferramenta útil. Qual é o cheiro da bruxa e das roupas dela? Os jogadores terão ainda mais nojo daquela taverna que fede a mofo e bolor do que da mesma taverna (que deveria ser nojenta), mas que não tem cheiro nenhum. Diga: "Você toma um gole da cerveja, e antes de terminar de engolir sente o cheiro do pano sujo que o taverneiro usou para 'limpar' a caneca. Este não é mesmo um estabelecimento de clientes exigentes" e espere para ver a reação dos jogadores. Perfume adocicado na carta da princesa é obrigatório.

Um sentido que muitos mestres e escritores subestimam é o tato. A textura pode não parecer importante, mas sua presença em uma descrição aumenta em muito a proximidade que as pessoas sentem com relação à pessoa, lugar ou objeto descrito.

Imagine a invasão à torre de um mago. Subindo por uma corda do lado de fora, tudo que os heróis sentem são as pedras ásperas que formam a parede. De longe, a torre parecia lisa como se fosse uma coisa só. Agora, com o nariz colado nela, é possível ver até o rejunte entre os blocos de pedra e as marcas deixadas pela água da chuva. A cada passo, os personagens ouvem o vento assobiando enquanto passa pelas alturas da torre, e o atrito das botas na pedra da parede. Mesmo com as luvas, é possível sentir a aspereza da corda usada na escalada.

Da mesma forma, a temperatura pode fazer toda a diferença. Quando as lâminas se aproximam, é possível sentir o hálito malcheiroso do chefe orc, quente com a ira de quem não vê a hora de abater mais um inimigo. Quando ele urra, a saliva dele gruda no rosto do guerreiro, esfriando rápido, formando uma casca.

Sem exageros

Não tenha a pretensão de descrever *tudo*. Isso é um erro. Deixe alguma coisa para a imaginação dos jogadores. O jogo fica muito mais rico se você deixar alguma coisa para eles imaginarem por si. Um cetro pode ser dourado e encimado por uma enorme esmeralda, mas se ele é octogonal ou não pode ficar para a imaginação de cada jogador.

Para finalizar, aqui vai um exemplo. A descrição abaixo é bastante explícita, mas ainda assim deixa o suficiente para cada jogador completar com a própria imaginação. Faz parte do texto da *súcubo*, monstro do *Bestiário de Arton*.

"Esta lacharel não parece um demônio. Sua beleza é estonteante, distribuída por todo o corpo escultural. Seus cabelos são compridos e brilhantes. Sua pele é macia. Seus seios são fartos. Seus lábios brilhantes são carnudos na medida certa, e seu olhar é ao mesmo tempo ingênuo e sedutor, convidando para o pecado... As asas demoníacas presas as costas parecem apenas servir de moldura para a obra de arte que é esta mulher".

Por mais bonita que seja a ilustração de Roberta Pares, garanto que a sua imaginação formou uma imagem ainda melhor, não?

GUSTAVO BRAUNER

Os combates de Final Fantasy XIII para 3D&T

PARADIGMAS

Diz a lenda que, alguns anos atrás, as adaptações mais pedidas em revistas de RPG eram os vários *Final Fantasy*. Ok, na verdade quem diz não é a lenda, mas os próprios editores... Incrivelmente, *FF* nunca foi adaptado — em parte porque o material era extenso demais, em parte porque os títulos novos chegavam muito rápido!

Na antiga revista *Dragão Brasil*, chegamos a ter uma matéria sobre "RPG de videogame", adaptando as regras de jogos japoneses como *XenoGears* e *Chrono Trigger* (e do próprio *Final Fantasy*) para *3D&T*, mas nada específico, apenas elementos comuns a todos os JRPGs. Aqui mesmo na DragonSlayer já tivemos adaptação de *DragonQuest*. Mas, de novo, nada de *Final Fantasy*.

Então finalmente chegou a hora. Aqui está a mais recente encarnação da série: *Final Fantasy XIII* para *3D&T*.

O quê? Vocês queriam adaptação completa? Estão loucos! O mundo é grande demais (na verdade, tanto Cocoon quanto Gran Pulse são muito grandes!), há muitos personagens, muitos monstros, muitas variantes. Vamos trazer um dos elementos mais interessantes da saga de Lightning & Cia., que costuma ser o foco da maior parte das campanhas de *3D&T*.

Aqui está o sistema de combate de *Final Fantasy XIII*.

Cristais & Origens

Final Fantasy XIII começa nos apresentando Lightning e Sazh: ela, uma simples soldada; ele, um piloto. Neste início, nossos heróis não fazem nada muito especial. Apenas dar saltos acrobáticos, derrotar dezenas de soldados armados, fugir de um trem de prisioneiros... Coisas medianas para protagonistas da anime, mangá e games. Suas capacidades mais impressionantes surgem quando eles recebem as habilidades de seus "cristais" (não vamos explicar demais para não estragar a surpresa para quem ainda não jogou). Com esses novos poderes, Lightning e seus companheiros tornam-se capazes de fazer magia e enfrentar monstros, batalhões inteiros ou mesmo naves de combate totalmente armadas!

Se você quiser inserir esse tipo de "evolução" em sua campanha, faça os personagens começarem com 5 pontos ou menos (talvez 3 ou 4, se forem pessoas mais ou menos "comuns"). Então, após sua "transformação", eles adquirem a pontuação normal da campanha — de 7 pontos para um jogo típico até 12, para uma saga com heróis realmente poderosos.

Em princípio, presumimos que todos os personagens de *3D&T* já são capazes das proezas que os protagonistas do game só fazem após "evoluir". Afinal, estamos falando de gente que lança magias, fica invisível e transforma os braços em borracha antes do café da manhã! A origem dos poderes não importa. O importante é que, ao ser criado ou receber suas habilidades, cada personagem também recebe três *papéis*.

Papéis

Você deve conhecer o conceito de papéis de combate. O próprio *Manual 3D&T Alpha* explica-os — servem como guia para que os heróis formem um grupo diversificado, com capacidades variadas. Mas, enquanto em *3D&T* os papéis são apenas sugestões, em *Final Fantasy XIII* são regras bem definidas. Em essência, são personagens alternativos, conjuntos de poderes diferentes para cada herói.

Somente um grupo equilibraado pode desbravar Gran Pulse!

Em uma campanha que use paradigmas, o jogador escolhe três papéis iniciais para seu personagem (veja a lista abaixo). Monta seu personagem normalmente, mas faz duas fichas alternativas, com conjuntos diferentes de vantagens e perícias. O resultado são três fichas com os mesmos valores de características (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo) e desvantagens, mas diferentes em todo o resto. A ficha de cada papel é montada com a mesma quantidade de pontos, e o custo de vantagens e perícias de um papel não é contabilizado em nenhum outro. Cada papel pode assumir seus próprios kits. Em suma, são *três personagens diferentes*.

Os PVs do personagem não mudam de um papel para o outro. Assim, caso um Commando sofra dano e mude para Ravager, por exemplo, permanecerá com este dano, sem nenhuma alteração. Quando um personagem é derrotado ou morto em um papel, todos os papéis caem — o herói é o mesmo, apenas sua função em combate muda.

Cada papel tem uma função específica em combate. Recebe bônus e penalidades específicos quando é assumido, sem custo algum, podendo inclusive ultrapassar o valor 6. Cada papel também possui uma pequena lista de ações proibidas (um personagem atualmente no papel Commando não pode curar, por exemplo). Na descrição de cada papel, são listadas algumas vantagens sugeridas — não são recebidas gratuitamente, apenas dicas de poderes úteis para o papel.

Os papéis são os seguintes:

Commando

O atacante. Especialista em causar dano com Força ou Poder de Fogo. Quando os inimigos estão abalados (veja a seguir), o Commando brilha, devastando seus pontos de vida com ataques monstruosos. Contudo, além de atacar, suas capacidades são limitadas, e depende do resto do grupo para protegê-lo, curá-lo e atrapalhar os inimigos. Um Commando sozinho é fraco, exceto contra inimigos com poucos pontos de vida.

Modificadores: Força +1, Poder de Fogo +1, Resistência –1, Armadura –1.

Vantagens Sugeridas: Ataque Especial, Tiro Múltiplo e quaisquer outras que ajudem a causar dano. Poder Oculto é útil quando o inimigo está abalado.

Ações Proibidas: curar, exceto por meio de poções ou itens mágicos.

Poder Especial: a Chain Gauge de um inimigo não diminui numa rodada em que ele tenha sofrido dano de um Commando.

Ravager

O combatente tático. Enquanto o Commando concentra-se em causar destruição, o Ravager aumenta a Chain Gauge do inimigo (veja abaixo), deixando-o abalado e muito vulnerável. Sozinho, não causa muito dano, mas é vital para que o Commando possa debulhar os pontos de vida dos adversários. Também depende dos colegas para se curar e enfraquecer o inimigo, mas é mais versátil que o Commando.

Modificadores: Habilidade +1, +10 PM, Força –1, Armadura –1.

Vantagens Sugeridas: Adaptador, Ataque Especial, Energia Vital, Inimigo... Qualquer vantagem que permita que você aumente rapidamente a Chain Gauge será útil. Ravagers muitas vezes usam magia, mas isso não é obrigatório.

Ações Proibidas: usar qualquer magia que não cause dano contra o inimigo.

Poder Especial: os ataques do Ravager aumentam a Chain Gauge em um número de pontos igual ao dano que causam.

Sentinel

O tanque. Sua função é atrair os ataques dos inimigos, resistindo ao dano e protegendo seus aliados. Sem um Sentinel, nenhum dos outros papéis dura muito. Mesmo sem movimentos acrobáticos, o Sentinel brilha tanto quanto os outros.

Modificadores: Resistência +2, Armadura +1, Habilidade –2.

Vantagens Sugeridas: Energia Extra, Pontos de Vida Extras, Reflexão, Regeneração (quase obrigatória!).

Ações Proibidas: ataques usando Força ou PdF.

Poder Especial: como uma ação, o Sentinel pode "provocar" os inimigos (tantos quantos quiser, desde que eles possam percebê-lo). Cada inimigo provocado pelo Sentinel faz um teste de Habilidade. Em caso de falha, eles só podem atacar o Sentinel, deixando todos os outros personagens em paz. Podem usar ataques em área, mas sempre centrados no Sentinel. Isto funciona mesmo se o Sentinel for imune a seus ataques.

Para Lightning e seus amigos, nem um passeio na cidade é tranquilo...

Saboteur

O dominante. Usa vantagens e magias para atrapalhar os inimigos, diminuindo suas capacidades de ataque e defesa. Contra adversários mais fracos, não é muito útil — os outros membros do grupo podem debulhá-los normalmente. Contudo, contra os verdadeiros "chefes de fase", o Saboteur é vital: as defesas do adversário serão impenetráveis sem as penalidades impostas por ele.

Modificadores: Habilidade +1, +10 PM, Força –1, Armadura –1.

Vantagens Sugeridas: Alquimista, Arena, Magia Irresistível, Magia Negra (importantíssima!), Paralisia, Pontos de Magia Extras, Telepatia.

Ações Proibidas: conceder bônus a seus aliados (exceto por magias e vantagens que na verdade prejudiquem seus inimigos).

Poder Especial: sempre que uma magia ou vantagem do Saboteur impuser uma penalidade ao inimigo, essa penalidade é dobrada. Por exemplo, Cegueira lançada por um Saboteur impõe –2 de penalidade em ataques corporais e –6 de penalidade em ataques à distância.

Synergist

O baluarte — embora não cure, apenas ajude seus aliados. Um Synergist começa a se tornar fundamental à medida que a campanha avança e os combates vão ficando mais difíceis. Sem seus bônus, os outros membros do grupo caem mortos em dois tempos!

Modificadores: +10 PM, 1 ponto extra para gastar em vantagens, Força –1, PdF–1.

Vantagens Sugeridas: Alquimista, Área de Batalha, Clericato, Familiar, Pontos de Magia Extras.

Ações Proibidas: usar qualquer magia que provoque dano ou penalidades contra seus inimigos.

Poder Especial: sempre que o Synergist concede um bônus a seus aliados, este bônus aumenta em +1 (por exemplo, Fúria Guerreira lançada por um Synergist concede H+2, F+2 e PdF+2). Além disso, gastando uma ação, o Synergist pode fazer com que os benefícios que ele recebe por uma vantagem (como Arena ou Sentidos Especiais) sejam recebidos por um de seus aliados durante a rodada. Ele perde o uso da vantagem enquanto seu aliado a estiver usando.

Medic

Outro tipo de baluarte. O Medic cura e remove condições negativas e penalidades. Nenhum grupo deve ficar sem um Medic, mesmo contra inimigos fracos. Afinal, nunca se sabe quando rolagens azaradas transformarão aqueles goblins em um desafio fatal!

Modificadores: Resistência +1, custo em PM –1 para todas as magias e vantagens de cura (cumulativo com quaisquer outras vantagens), Força –1, PdF –1, Armadura –1.

Vantagens Sugeridas: Alquimista, Aparência Inofensiva, Clericato, Magia Branca, Mentor, Paladino, Patrono, Pontos de Magia Extras, Regeneração (para também ficar vivo!).

Ações Proibidas: causar dano de qualquer tipo.

Poder Especial: sempre que o Medic rolar dados para curar, todos os resultados 6 são somados ao valor curado e rolados novamente, até que surja um resultado diferente de 6.

Contra inimigos desse tamanho, é bom que cada um cumpra seu papel!

Experiência

Ao receber XP, o jogador pode destiná-lo a qualquer um de seus papéis — comprando vantagens, magias ou perícias que existem *apenas para o papel específico*. Apenas aumentos em características básicas (F, H, R, A, PdF) são compartilhados entre todos os papéis. Assim, um personagem que aumente sua Força em +1 com XP aumentará a Força de todos os seus papéis. No entanto, se comprar Ataque Especial para seu papel Commando, a vantagem não estará disponível para nenhum dos outros papéis, a menos que compre-a separadamente para cada um. Em essência, os papéis oferecem mais versatilidade, mas é muito caro evoluir todos eles.

Além dos três papéis iniciais, um personagem pode desenvolver outros papéis comprando a nova vantagem Papel Adicional (veja o quadro ao lado). No entanto, sua ficha para esses papéis novos começa com apenas suas características básicas e desvantagens, sem nenhuma vantagem ou perícia. Para adquiri-las, precisará começar do zero, economizando XP e comprando cada uma.

Paradigmas

O conjunto de papéis assumidos pelos membros do grupo é chamado de *paradigma*. Por exemplo: em um grupo de três personagens, um paradigma pode ser Commando, Ravager e Medic; ou Ravager, Saboteur e Synergist, ou qualquer outra combinação. Em *Final Fantasy XIII*, cada paradigma tem um nome específico, mas você não precisa se preocupar com isso na mesa de jogo.

O grupo tem direito a uma quantidade de paradigmas (combinações de papéis entre os diferentes membros do grupo) igual ao dobro de personagens participantes. Assim, um grupo com quatro jogadores tem direito a oito paradigmas.

Exemplo: um grupo de três jogadores tem direito a seis paradigmas. Escolhem:

1) Commando, Ravager e Medic (para combate normal).

2) Sentinel, Synergist e Medic (para defesa).

3) Sentinel, Ravager e Medic (para defesa com algumas capacidades ofensivas).

4) Commando, Ravager e Commando (ofensiva total contra oponentes abalados).

5) Sentinel, Synergist e Saboteur (para enfraquecer inimigos poderosos e fortalecer o grupo ao mesmo tempo).

6) Ravager, Ravager e Saboteur (para deixar os inimigos abalados rapidamente).

Há outras combinações possíveis (por exemplo, Commando, Synergist e Saboteur), mas o grupo não tem direito a elas — seis paradigmas são seu limite.

Os jogadores escolhem os paradigmas em conjunto, fazendo combinações entre os papéis para lidar com o maior número de situações possível. Devem escolher um paradigma "padrão" — no início de qualquer combate (e em todas as situações fora de combate), este será o paradigma em que estarão. Para trocar de paradigma, todos os membros do grupo gastam uma ação de movimento (ou seja, fora de combate, podem trocar de paradigma quase à vontade). As vantagens e poderes dos novos papéis estão disponíveis logo após a troca. No

Nova Vantagem: Papel Adicional (1 ponto)

Você pode assumir um papel além dos três básicos com que começou. Você precisa comprar esta vantagem uma vez para cada papel que queira adquirir além dos três iniciais.

Todos maravilhados com Gran Pulse...
E Lightning mal-humorada! Que novidade...

"Então o *seu* papel é bater e o *meu* é apanhar?"

entanto, como esta ação é feita em conjunto, todos os heróis devem esperar até a iniciativa do personagem mais lento do grupo — quando então todos agem ao mesmo tempo, trocando o paradigma.

É possível trocar de paradigma em combate quantas vezes o grupo quiser, até mesmo mais de uma vez por rodada (gastando uma ação de movimento e uma ação padrão).

Os Inimigos

Com os paradigmas, os personagens de *3D&T* ficam mais versáteis — mas seus inimigos também ficam mais poderosos. Tornam-se muito mais durões e adquirem uma nova estatística: a "Chain Gauge".

Pontos de Vida

Os pontos de vida de todos os inimigos e monstros são multiplicados por 10! Sim, isso é muito, mas a versatilidade e maior capacidade de dano dos heróis compensa esse aumento. Seguindo a tradição dos games japoneses, os inimigos aguentam muito dano e são capazes de ataques devastadores (não tenha piedade ao criar suas fichas!).

Chain Gauge

"Chain Gauge" significa, em tradução livre, "medida de encadeamento". Em termos de jogo, a Chain Gauge é uma medida dos "combos" que os heróis usam contra seus inimigos em combate, o quanto seus ataques enfraquecem os adversários. Em *Final Fantasy XIII*, muitos monstros possuem resistências muito grandes, ou mesmo invulnerabilidade a alguns ataques — até que sua Chain Gauge alcance o máximo, quando então tornam-se vulneráveis.

Todo inimigo enfrentado pelos heróis tem um valor máximo de Chain Gauge igual a um décimo de seus PVs multiplicados — ou seja, a Chain Gauge é igual aos PVs originais. Sempre que o inimigo sofre dano, também sofre 1 ponto (e apenas 1 ponto, não importa quanto dano real seja causado) de Chain Gauge. As exceções são os ataques dos Ravagers: eles aumentam a Chain Gauge em valor igual ao dano causado em PVs.

A Chain Gauge de um inimigo diminui em um valor igual à sua Resistência a cada rodada. Por exemplo: um monstro com R 5 que tenha sofrido 4 pontos de Chain Gauge regenera 5 pontos — sua Chain Gauge volta a 0. Esta regeneração *não* afeta seus PVs normais, apenas a Chain Gauge (é possível vencer um inimigo sem fazer "combos" e encadear os ataques, mas é muito mais difícil). Em qualquer rodada em que um Commando causar dano contra um inimigo, sua Chain Gauge não se recupera. Assim, uma boa combinação de Commandos e Ravagers é vital para aumentar a Chain Gauge e "trancá-la".

Quando a Chain Gauge de um inimigo alcança seu valor máximo, ele fica *abalado*. Um inimigo abalado está muito vulnerável — é hora do ataque! Todo o dano que os heróis causam em um inimigo abalado é triplicado. Quando um inimigo fica abalado, uma boa tática é mudar para um paradigma agressivo e tentar causar a maior quantidade de dano possível.

Enquanto um inimigo está abalado, nenhum dano afeta sua Chain Gauge (que está em seu valor máximo de qualquer forma).

O inimigo fica abalado durante 5 rodadas. Depois disso, sua Chain Gauge volta a zero. Mais uma vez, seus PVs reais não são afetados — é possível que um monstro esteja quase morto (com pouquíssimos PVs) mas com Chain Gauge zero!

Monstros específicos têm poderes variados que dependem da Chain Gauge — o mestre deve ser criativo e maldoso para criá-los. Alguns têm vantagens ou invulnerabilidades que desaparecem quando estão abalados. Outros mudam de escala quando sua Chain Gauge chega ao máximo! Também é possível que o oposto ocorra: inimigos que usam certas vantagens *apenas* quando estão abalados, como último recurso.

Você pode usar as novas regras a seguir para atazanar seus jogadores e usar a Chain Gauge em combate (elas não estão disponíveis para personagens jogadores). Como personagens do mestre não precisam pagar pontos, esses valores são apenas guias e sugestões, para que você possa medir o desafio que um inimigo representa.

Novas Vantagens

Abalo Menor (2 pontos)

Mesmo que um bando de heróis tenha deixado-o abalado, você não se entrega! Quando você está abalado, o dano que você sofre é apenas duplicado (em vez de triplicado).

Abalo Rápido (1 ponto)

Você fica abalado por apenas três rodadas (em vez de cinco).

Apenas Abalado (1 ponto)

Adicione esta vantagem a qualquer desvantagem em sua ficha, diminuindo seu valor em 1 ponto (caso o valor diminua para 0, você não recebe pontos pela desvantagem). A desvantagem modificada só afeta-o enquanto você estiver abalado.

Cura de Combo (1 ponto)

Suas magias e vantagens de cura podem, em vez de curar PVs, diminuir sua Chain Gauge no mesmo valor. Você deve fazer a escolha ao usar a magia ou vantagem. Quando cura PVs, não diminui Chain Gauge, e vice-versa.

Escala Condicional (5 pontos)

Você pertence a uma escala superior ao normal da campanha. Por exemplo, é uma criatura Sugoi enquanto todos pertencem à escala Ningen. Contudo, sua escala diminui (tornando-se o normal da campanha) uma vez que você esteja abalado.

Inabalável (2 pontos)

É duro deixá-lo abalado. Seu valor máximo de Chain Gauge é igual a um quinto de seus PVs (ou seja, igual ao dobro de seus PVs antes da multiplicação por dez).

Mudança de Configuração (2 pontos)

Você pode gastar uma ação e 5 PMs para mudar de forma. Sua outra forma deve ter pelo menos uma característica e uma vantagem diferente da sua forma normal, e surge com Chain Gauge zero.

Novas Desvantagens

Abalo Duradouro (-1 ponto)

Sua condição abalado dura sete rodadas (em vez de cinco).

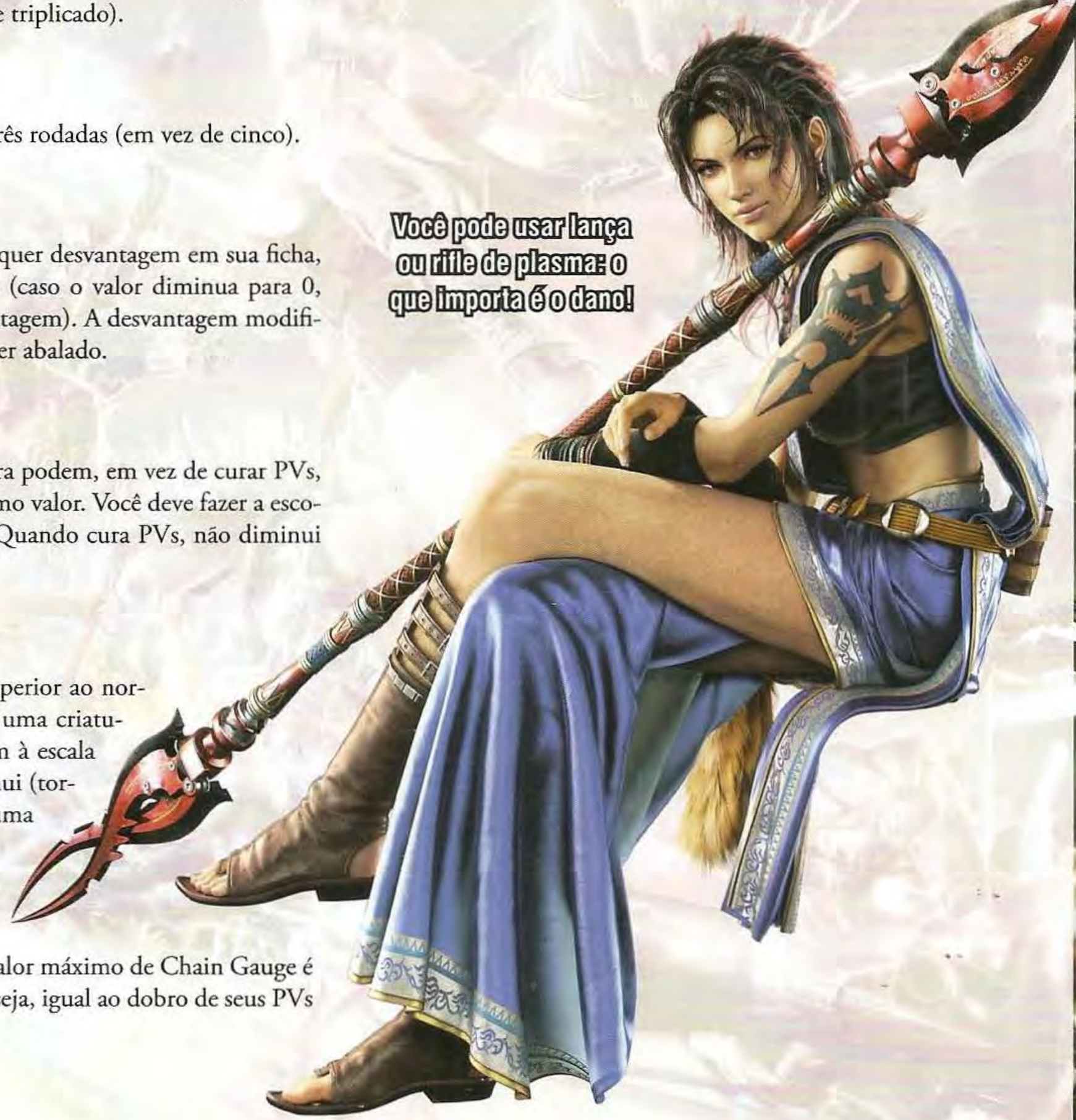
Abalo Paralisado (-3 pontos)

Quando você fica abalado, precisa fazer um teste de H–1 por rodada para realizar qualquer ação. Em caso de falha, não pode agir.

Condicional (-1 ponto)

Escolha uma de suas vantagens. A vantagem escolhida não está disponível enquanto você estiver abalado.

LEONEL CALDELA prefere FF VIII, mas também curtiu o XIII



Você pode usar lança ou rifle de plasma: o que importa é o dano!

TORMENTA RPG
Confira aqui um preview deste lançamento!
GUIA DA
TRILOGIA

Arton é palco de grandes aventuras: a libertação de Valkaria, a luta contra Mestre Arsenal, o teste de Morion como preparação para a vingança élfica, entre outras. Todas essas foram protagonizadas por personagens jogadores. Mas outras sagas também ocorrem em Arton: a busca pelos Rubis da Virtude, mostrada em *Holy Avenger*. A jornada de Ledd, recém começada na HQ de mesmo nome (o quê? Você ainda não leu? Visite agora o site www.leddhq.com.br e leia, seu herege!). E, é claro, a chegada da Tempestade Rubra e a guerra contra os lefeu, na *Trilogia da Tormenta*.

Se *Holy Avenger* recebeu seu *Holy Avenger d20*, a história de Vallen, Ellisa, *sir* Orion, Vanessa e tantos outros não poderia ficar de fora! O próximo grande título da linha TORMENTA é o *Guia da Trilogia*. E põe "grande" nisso! Com cerca de 300 páginas e capa dura, o *Guia* contém resumos da história, descrições de locais e eventos, novas regras, classes de prestígio, itens, talentos e perícias — além, é claro, de fichas de todos os protagonistas de *O inimigo do mundo*, *O crânio e o corvo* e *O terceiro deus*. Situações deixadas misteriosas de propósito nas páginas dos romances são esclarecidas, segredos são revelados e muito mais profundidade é adicionada à história (que por si só já tem mais de 1.500 páginas!).

Então por enquanto você fica com um "gostinho" desse tomo monumental. Na DRAGONSLAYER nº 24 tivemos material para *O inimigo do mundo*. Agora, *O crânio e o corvo*.

E quanto a *O terceiro deus*? Bem, isso fica para o *Guia*, ué! A saúde mental do Guilherme está arriscada pelo trabalho nas poderosíssimas fichas do terceiro romance...

"Por Arton!"

A chuva caía forte, e sir *Orion Drake estava encharcado. Mas digno, impassível como uma torre, calmo como um vulcão. Firmou os pés metidos em grevas na lama que já era o solo, e esperou o primeiro inimigo. A poucos metros, a sentinela morta jazia, boca aberta transbordando e gorgolejando de chuva.*

— São bárbaros — disse Trebane, gritando através do pátio por causa do alarido das gotas, dos trovões e da distância. — Está vendo as penas naquela flecha? São bárbaros.

Orion não via. Apenas o centauro era capaz de discernir tantos detalhes no escuro, àquela distância, através da cortina de água.

— Suba nas ameias e dê uma olhada neles, Trebane — disse Orion. — Quero saber se há um mago.

— Não vou subir naquela porcaria nem que haja um batalhão de arquimagos e dois deuses menores — rugiu Trebane. Centauros odiavam alturas.

— Preciso saber se há um mago.

— Vamos fazer um acordo: eu mato todos e, se houver um mago, mato ele também.

Orion sabia que era impossível discutir com o amigo, mas um oficial tomou aquilo como licença para questioná-lo.

— Cavalariço — começou, mas o rosto foi suficiente para mudar seu tom e suas palavras: — Sir *cavaleiro...*

Orion ordenou que falasse.

— Por que não nos posicionamos dentro do castelo? A defesa seria muito mais fácil.

— Contra um exército, sim — disse Orion. — Mas não contra Crânio Negro. Ele estaria dentro, e matando, antes que vocês percebessem. Em posição, soldado!

O oficial correu, quase com medo, quase grato. Aqueles eram soldados de mentira, sargentos de outros anos, oficiais de desfile — mas começavam a sentir um gosto da vida militar verdadeira, e inebriavam-se. Era a opinião de Orion que homens só precisavam de um incentivo e um líder para serem heróis. Ele não esperava que a guarnição de Arantar fizesse heroísmos, mas esperava que lutassem; não esperava que lutassem bem, mas esperava valentia. Mesmo alguns serviçais haviam pego em armas — eram agora também soldados. Soldados ruins, mas soldados.

A chuva apagava qualquer tocha ou lamparina, e por isso a única luz vinha de dentro do castelo e de um punhado de velhas pedras encantadas, já meio gastas ou esmaecidas. Por um lado, seria o inferno lutar assim. Por outro, melhor que os homens não vissem a superioridade do inimigo. O pátio era grande demais, como grande demais era o castelo, e o contingente estava longe de ocupá-lo todo. Orion sabia que, se tivessem um mínimo de tática, os bárbaros iriam flanqueá-los. Mesmo sem isso, era difícil montar uma defesa em terreno tão aberto, com homens tão desprovidos de experiência e talento. Ele contava consigo mesmo e com Ingram e Trebane para rechaçar a primeira leva, para matar quantos pudessem e espalhar o resto, tornar o combate possível.

Quatro escadas altas bateram-se contra os muros do forte e logo surgiram as primeiras cabeças, os invasores escalando do outro lado. As trombetas soaram de novo dentro do escuro, e um relâmpago acendeu os pares de olhos com luz e frenesi.

— Arqueiros, preparar! — gritou Orion. — Ainda não!

Naquelas condições, àquela distância, nenhum homem iria acertar uma flecha sequer. Orion manteve as rédeas da disciplina, até saber que os tiros não seriam desperdiçados. Logo, uma dúzia de invasores nas ameias. Como Trebane previra, eram bárbaros: corpos volumosos e inchados de músculos; pelos e tatuagens, cabelos trançados com penas, cicatrizes decorando-lhes as peles, machados e clavas selvagens. Vestiam trapos, couro, e algum tipo de armaduras estranhas, que Orion não conseguiu identificar.

Súbito, um estampido mais alto que os trovões, um estouro seco que fez zumbir os ouvidos mais próximos, uma nuvem de fumaça, e a cabeça de um dos bárbaros explodira. Ingram como um grande pedregulho com um longo cano de rifle, tapado de um manto oleado que ele usava para manter seca a pólvora.

— Comam chumbo, desgraçados! — gritou o anão.

Orion aceitou aquilo como declaração de guerra.

— Arqueiros, agora!

As setas voaram, em trajetórias curtas, a maioria caindo para trás das ameias, algumas cravando-se em peitos tatuados, outras nem chegando aos muros. Dos bárbaros, ergueu-se um urro coletivo, e apenas dois caíram. Mais invasores surgiam por trás da pedra, galgando as escadas, e os primeiros saltaram para o pátio, desabando e ainda berrando, um deles quebrando um tornozelo, os demais já em carga.

Começara a matança.

Os arqueiros, atrás de todos os batalhões, atiravam à vontade. As flechas zumbiam sem cessar por sobre as cabeças, e vez por outra caía um bárbaro, sem ser visto direito. Mais sorte que habilidade. Ouviu-se uma praga quando uma das cordas de arco se partiu, indo morder o rosto do arqueiro.

Mas Orion pouco notava disso; tinha o pé esquerdo à frente, o direito firmando o corpo, numa base sólida, o escudo protegendo o tronco, a espada erguida, atrás, e esperava o primeiro inimigo. Era um bárbaro muito alto, cabeça e ombros acima dos outros, e corria com abandono. Brandindo um enorme machado de duas mãos, golpeando o ar. Feliz, raivoso. A barba de Orion escorria chuva, ele imóvel, rosto de lacuna, esculpido em pedra.

O bárbaro ergueu o machado acima da cabeça, e desceu-o com força impressionante. O alcance da arma era formidável, e dois bons golpes seriam possíveis antes que o cavaleiro pudesse revidar. Orion ergueu o escudo, num movimento rápido e treinado que ele fazia sem pensar. O braço pouco cedeu. O bárbaro ergueu-o de novo e, num instante, Orion deu um passo à frente e estava fora do alcance do inimigo. A lâmina imensa zuniu inofensiva, atrás. Orion projetou o escudo para frente, golpeando com força o peito, e ergueu-o, acertando a traqueia. O corpanzil do inimigo se dobrou, e Orion estocou com a espada, perfurando estômago macio e osso quebradiço. O bárbaro foi para trás, tentando preparar o machado, e Orion acompanhou-o, como numa dança, a perna à frente e a espada cortando, na altura do peito. Um talho feio e sangrento desabrochou, Orion desviou com o escudo o braço do inimigo, e preparou a espada para um corte alto e longo. Girou o corpo, e a cabeça do bárbaro rolou no chão. Passara-se um instante.

Os bárbaros vinham às dezenas, cheios de gana e dentes, com entusiasmo e sem método. Orion manteve-se frio, pedra no rosto e seda nos movimentos, e entrou no ritmo conhecido e praticado da luta. Escudo, estocada, corte; escudo, estocada, corte, e os bárbaros caíam ao seu redor.

Vez por outra, ouvia-se os estampidos das armas de Ingram. O anão demorava a recarregar as pistolas e o rifle, e movia-se por toda parte, ficando longe dos inimigos e da chuva. Mas cada tiro era uma morte, e ele berrava imprecações quando acertava um peito, e não uma testa, olho ou garganta.

Trebane ceifava. Segurava a enorme foice com as duas mãos, e cortava os bárbaros como trigo. Um invasor mais franzino chegou-lhe por trás e foi dividido em dois. O centauro erguia-se nas patas traseiras, e usava os cascos para esmagar crânios, pisotear os meio-mortos, afastar os mais covardes.

— Vocês são a caça, ovelhas! — gritava. — Vocês são a caça! Queimem por Allihanna!

E, súbito, uma coluna de chamas incinerou três bárbaros distantes. O centauro tinha tanto prazer no combate corpo-a-corpo que quase esquecia dos dons místicos da Deusa da Natureza. Urrou outra prece selvagem, e os relâmpagos aumentaram, e logo um raio fulminou um inimigo, e outro e outro. Os soldados tremeram, mas aqueles eram os raios limpos da natureza, a tempestade de Arton. Do chão de lama sanguinolenta, erguiam-se gavinhas, enredando os invasores. A natureza voltava-se contra os bárbaros, e Trebane exultava.

Mas, se havia colinas de cadáveres por onde passavam os três, os soldados não tinham o mesmo sucesso. Orion havia formado-os em uma parede de escudos, mas o choque dos primeiros bárbaros conseguiu quebrar a linha defensiva. Soldados e invasores estavam espalhados, lutavam sem ordem, sem técnica. Orion sabia que apenas um homem muito forte, abençoado ou sortudo vencia uma luta sem técnica. Os soldados do forte Arantar não eram fortes nem sortudos, e muito menos abençoados.

— Mantenham as posições! — gritava o cavaleiro. — Lutem como vocês foram treinados, com todos os demônios! Mantenham a ordem!

Os homens perdiam qualquer semelhança de ordem, estavam no arrabalde do pânico, e Orion não duvidava que começassem a fugir logo. Eles golpeavam quando viam uma chance, protegiam-se quando não viam, e aceitavam cada engodo inimigo. Pensavam antes de golpear, o que era absurdo. Nunca lhes ocorria defender os companheiros, e assim todos caíam. Sem sair do ritmo de morte, Orion viu que era uma chacina.

Um bando de invasores pulou das ameias, caindo em um grupo mais ou menos compacto.

— Comigo! — gritou Orion. — Soldados, comigo! Carga!

Um punhado correu a ele, como se puxados por cordas. Alguns morreram por distração, cumprindo a ordem sem ver um inimigo ao lado. Orion bateu com o escudo em três bárbaros à sua frente, e abriu caminho para aquela formação precária correr, numa cunha malfeita, encabeçada por ele próprio.

— Carga! Khalmyr! Khalmyr!

Sir Orion Drake

"Trajado na armadura, com espada e escudo em mãos, sir *Orion Drake, cavaleiro da Ordem da Luz, era um homem todo cinza. Cabelos e olhos, e barba de aço de espada, e peito de pedra. Uma muralha em forma de gente, mais sólido que o mundo, e muito mais mortal."*

Orion Drake é um cavaleiro da Ordem da Luz, um homem soturno e rígido, exímio lutador e incansável no combate e na justiça. Em 1403, Orion já se aproxima dos quarenta anos, mas parece ter bem mais — talvez devido à preocupação constante, seus cabelos e barba são grisalhos e cinzentos, e rugas marcam seu rosto de traços retos. É um homem grande e forte, mas sem o menor orgulho, em geral usando equipamento simples e funcional, sem adornos e sem estandarte. Orion não aprecia a glória e a pompa, é dedicado somente ao dever. Mesmo sendo amigo pessoal do Alto Comandante e um dos melhores cavaleiros da Ordem da Luz, nunca ascendeu na hierarquia, e considera-se pouco merecedor de honrarias e aclamações.

Isso se origina antes de seu nascimento. Orion é filho de *lady* Serina Drake, uma baronesa de Bielefeld. Durante um torneio, Serina apaixonou-se por um cavaleiro misterioso, que não falava e não revelava seu rosto, escondendo-se sob um elmo em forma de um homem gargalhando. O Cavaleiro Risonho venceu a justa invicto e, durante o baile final, ainda sem revelar sua identidade, teve relações com Serina. Ela foi encontrada sozinha e seminua, em posição vergonhosa. Estava grávida de um bastardo. O Cavaleiro Risonho sumira, e a família Drake acabou desgraçada, perdendo prestígio, terras, título e toda a sua riqueza.

O bastardo era Orion.

Embora desprezado pela nobreza, o menino foi acolhido por Philipp Donovan, Alto Comandante da Ordem da Luz — que não adotou-o, mas garantiu que a Ordem iria criá-lo e educá-lo. Orion sempre demonstrou aptidão e esforço incríveis, destacando-se de todos os escudeiros. Com cinco anos, descobriu a verdade sobre seu pai, que destruíra sua família aparentemente sem motivo, e jurou um dia matá-lo. Aos quatorze anos, salvou a vida do cavaleiro a quem servia, chacinando bandoleiros que atacavam, mas era desprezado pelos cavaleiros, por seu sobrenome e nascimento. Seria fácil tornar-se um clérigo de Khalmyr, mas desejava ser guerreiro. Sisudo e perigoso, sem amigos ou namoradas, acabou conhecendo em Bernard Branalon, o jovem conde de Muncy, seu único companheiro próximo, e foi acolhido na família. Conheceu Vanessa Derrigan, considerada também uma indesejável porque fugira de casa e tornara-se clériga de Keenn, e ambos apaixonaram-se.

Enfim, casado com Vanessa, aos dezenove anos, Orion sagrou-se cavaleiro, apesar de julgar não merecer. Achava-se indigno e sem brilho, mas o Alto Comandante Philipp Donovan não permitiu que isso atrapalhasse sua vocação.

Orion e Vanessa passaram então a residir em um castelo da Ordem, e ele destacou-se em inúmeras missões, inclusive na guerra civil que levou à independência de Portsmouth. Orion continuava amargurado e odiando seu pai criminoso. Para adicionar aos problemas do casal, não conseguiam ter filhos.

Aviso!

Esta matéria contém *spoilers* de *O crânio e o corvo*. Caso você não saiba, *spoilers* são revelações sobre a trama e os personagens — em suma, aqui contamos segredos que podem estragar as surpresas do livro e a sua diversão! Então, caso ainda não tenha lido o segundo romance da trilogia, prossiga por sua própria conta e risco.

Quando enfim Vanessa engravidou, Orion viu-se em desespero, pois achava que a mácula do Cavaleiro Risonho podia recair sobre seu filho. Então partiu para caçar e matar seu pai, deixando Vanessa para trás.

Em termos de virtudes, Orion é tudo que um cavaleiro deve ser: justo, corajoso, piedoso quando necessário, humilde, altruísta. Mas também é severo demais — consigo mesmo e com outros — e muitas vezes não sabe diferenciar uma necessidade urgente de uma mera aventura tola. Seu instinto de responder a qualquer pedido de ajuda pode fazer que ignore até mesmo as necessidades de sua família. E sua humildade excessiva por vezes não permite que note seu próprio valor ou veja quando deve assumir a liderança e dar aos outros um exemplo necessário. Orion não dá as costas a um dever — mas pode-se dizer que preocupa-se em excesso com bobagens sem muita importância.

***Sir* Orion Drake:** humano, Guerreiro 9/Cavaleiro da Luz 6, LB; tamanho Médio, desl. 6m; PV 165; CA 35 (+7 nível, +1 Des, +12 armadura, +5 escudo); corpo-a-corpo: espada longa obra-prima +23 ou +18/+18 (1d8+15, 17-20) ou espada longa obra-prima +21 ou +16/+16 (1d8+15, 17-20) e *escudo pesado de adamante do esmagamento +3* +21 (3d6+14); hab. alcunha, ataque subjugante 3/dia, chamado às armas, etiqueta, estandarte, força da honra, montaria especial, redução de dano 6, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10; Fort +14, Ref +8, Von +11; For 22, Des 13, Con 21, Int 14, Sab 14, Car 12.

Perícias & Talentos: Cavalgar +20, Conhecimento (nobreza) +26, Conhecimento (estratégia) +20, Diplomacia +19, Iniciativa +20, Percepção +20; Ataque com Escudo, Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Duplo (espada longa), Ataque Poderoso, Combate Montado, Duro de Matar, Especiali-

Novo Talento: Ataque com Escudo

Você é treinado em atacar com uma arma e um escudo.

Pré-requisito: Usar Escudo.

Benefício: se estiver usando um escudo, você pode fazer um ataque adicional com ele. No entanto, você sofre uma penalidade de –2 em todas as jogadas de ataque, e perde o bônus que o escudo fornece à CA até sua próxima rodada.

Novo Poder de Armadura e Escudo: Absorção

Uma armadura ou escudo com este poder é cinzenta e opaca, e fornece ao usuário resistência 10 a todos os tipos de energia (ácido, eletricidade, foco, frio e sônico). Além disso, se o usuário for alvo de uma magia prejudicial, há 25% de chance de que a magia não tenha efeito.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *resistência a energia, resistência a magia*; Preço +4 de bônus.

zação em Arma (espada longa), Especialização em Armadura (pesada), Foco em Arma (espada longa), Foco em Armadura (pesada), Liderança, Investida Implacável, Investida Montada, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Equipamento: armadura completa de adamante da absorção +3, escudo pesado de adamante do esmagamento +3, espada longa de adamante obra-prima, *lança montada +2*.

Cavaleiro da Luz

A Ordem da Luz é formada em sua maioria por clérigos, guerreiros e paladinos, mas é aberta a todos que sigam seus preceitos. Com base na cidade de Norm, em Bielefeld, esses bravos heróis levam a justiça aonde quer que seja necessária, e mantêm os ideais de seu fundador, Arthur Donovan II.

Embora em tempos recentes inúmeras circunstâncias tenham contribuído para que o objetivo da organização e a conduta de seus membros fossem cada vez mais deturpados, os cavaleiros da Luz continuam sendo respeitados e idolatrados por muitos, graças à sua longa história de honra e glória.

Nem todos os membros da Ordem da Luz adotam essa classe de prestígio. No entanto, os líderes e oficiais mais graduados da Ordem provavelmente terão alguns níveis nesta classe.

Pré-requisitos

Para se tornar um cavaleiro da Luz, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Bônus base de ataque:** +5.
- **Perícias:** treinado em Cavalgar, Conhecimento (nobreza) e Diplomacia.
- **Talentos:** Combate Montado, Foco em Armadura (pesada).
- **Tendência:** qualquer Leal.
- **Especial:** deve integrar a Ordem de Luz e seguir as obrigações e restrições de Khalmyr — jamais desobedecer às ordens de um superior, jamais ignorar um pedido de socorro e jamais possuir ou utilizar itens mágicos de natureza arcana.

Características de Classe

Pontos de Vida: um cavaleiro da Luz recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Ataque Subjugante: o poderio e tradição da Ordem da Luz são materializados na espada do cavaleiro. Uma vez por dia, você pode subjugar uma criatura através de um ataque corpo-a-corpo. Se você acertar o ataque, a criatura deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 10 + seu nível de classe + mod. Car) ou ficará subjugada (incapaz de realizar ações, –4 na CA) por uma rodada. No 3º nível, e a cada dois níveis seguintes, você recebe um uso diário adicional.

Um cavaleiro da Luz (mas não é o Orion!)

Cavaleiro da Luz

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Ataque subjugante 1/dia, etiqueta, montaria especial
2º	+2	Alcunha
3º	+3	Ataque subjugante 2/dia, estandarte (ponto de ação)
4º	+4	Força da honra
5º	+5	Ataque subjugante 3/dia
6º	+6	Chamado às armas, estandarte (Liderança)
7º	+7	Ataque subjugante 4/dia
8º	+8	Poder da honra
9º	+9	Ataque subjugante 5/dia, estandarte (*heroísmo maior*)
10º	+10	Armadura da integridade

Etiqueta: nos últimos anos a política se tornou uma das forças motrizes da Ordem da Luz. Atualmente, alguns cavaleiros passam mais tempo nos salões de baile do que nos pátios de treinamento... Você soma seu nível de classe em seus testes de Conhecimento (nobreza). Além disso, uma vez por dia você pode repetir um teste de Diplomacia que tenha acabado de fazer. Você deve aceitar o novo resultado, mesmo que seja pior que o original.

Montaria Especial: um cavaleiro não é nada sem seu corcel. No 1° nível, você recebe uma montaria especial, que funciona exatamente como a habilidade de classe montaria sagrada do paladino. Caso você possua níveis de paladino, os níveis de cavaleiro da Luz se acumulam para determinar as características de sua montaria especial.

Alcunha: a maioria dos cavaleiros é conhecida por alguma alcunha ou apelido — como "o Jovem Ciclone", "o Cavaleiro da Nuvem Negra" ou "o Paquiderme Galante". A partir do 2º nível, você pode se apresentar com esta alcunha para gerar um efeito de *hipnotismo*, *medo* ou *sugestão*. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada uma vez por dia. A CD é igual a 10 + seu nível de classe + mod. Car.

Estandarte: ao angariar renome e poder, um cavaleiro da Luz recebe o direito de usar um estandarte com um brasão. A partir do 3° nível, você e todos os aliados a até 9m recebem um ponto de ação no início de cada combate. Caso não seja usado até o final do combate, este ponto de ação é perdido. No 6° nível, o estandarte atrai devoção. Você recebe o talento Liderança. A partir do 9º nível, o estandarte é um ícone. Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode gerar um efeito igual ao da magia *heroísmo maior* em você e todos os aliados a até 9m. O efeito dura até o fim do combate. Todas essas habilidades só funcionam se você estiver com seu estandarte, e se ele estiver sendo visto por seus aliados.

Força da Honra: a partir do 4º nível, um cavaleiro da Luz tira força de seu estrito código de conduta. Uma vez por dia, como uma ação livre, ele pode ganhar um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano. Esta habilidade dura um número de rodadas igual a 5 + seu modificador de Carisma.

Chamado às Armas: a partir do 6º nível, um cavaleiro da Luz recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano quando faz uma investida (para um total de +4 nas jogadas de ataque e +2 nas jogadas de dano).

Poder da Honra: a partir do 8º nível, o bônus que um cavaleiro da Luz recebe ao usar a habilidade força da honra dobram (+4 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo).

Armadura da Integridade: no 10° nível, um cavaleiro da Luz que esteja usando armadura pesada recebe um bônus de +2 na classe de armadura e tem 50% de chance de ignorar acertos críticos.

Nota: *esta é uma atualização da classe de prestígio cavaleiro da Luz vista em* O Panteão.

Ingram Brassbones

"O olhar do anão fez o outro engolir. Era o olhar de alguém que ama o seu trabalho, ama suas ferramentas, e está prestes a começar o expediente."

O anão Ingram Brassbones é tudo, menos típico. Em vez de machados e martelos de guerra, usa armas de pólvora, como pistolas e rifles, que ele mesmo fabrica. Em vez de longas barbas, usa bigode — pois "pólvora pode incendiar barba muito longa". Ingram também não demonstra grande amor por Doherimm, o Reino dos Anões — vaga pela superfície de Arton na companhia de humanos e até mesmo um centauro. Contudo, é tão turrão e rabugento quanto a maioria de seus compatriotas.

A história de Ingram explica todas essas diferenças. Membro da Guilda dos Armeiros (a mais poderosa do reino, junto à Guilda dos Mineradores e à Guilda dos Joalheiros), contrariou as leis ancestrais ao dedicar-se à pólvora. Fazia parte de um grupo que fabricava essas armas em segredo. No entanto, o restante do grupo era na verdade um culto a Tenebra, a Deusa das Trevas. Tenebra foi responsável pela criação dos anões, junto com Khalmyr, mas sua religião sempre foi desencorajada em Doherimm. A introdução de armas de pólvora fazia parte de um plano para desestabilizar as tradições e afastar os anões das leis rígidas do Deus da Justiça. A influência de Tenebra ia longe na dissidência da Guilda dos Armeiros: os membros do culto transformaram-se em vampiros. Ingram recusou-se, e Tenebra enviou Nadia, uma súcubo (um demônio sedutor em forma feminina) para corrompê-lo. Ingram e Nadia acabaram apaixonando-se, e ele nunca cultuou Tenebra. Mesmo assim, foi expulso, quando suas atividades clandestinas foram descobertas. Os demais fugiram.

O segredo do caminho para Doherimm foi apagado de sua mente. Ingram e Nadia passaram a viajar por Arton. Um membro da Guilda, considerado cronicamente incompetente, encontrou-os certa noite na estrada. Sugou todo o sangue de

Opção: Usar Arma Exótica (armas de fogo)

As regras de *Tormenta RPG* exigem que o personagem tenha um talento para cada arma exótica que queira usar. Assim, um aventureiro que queira usar pistola e mosquete (como Ingram) precisa de dois talentos Usar Arma Exótica. Se o mestre achar isso demasiado, pode permitir um talento Usar Arma Exótica (armas de fogo). Um personagem com este talento pode usar pistolas, mosquetes e todas as armas de fogo avançadas descritas nesta matéria e no *Guia da Trilogia*.

Nadia enquanto Ingram dormia, na tentativa de transformá-la em vampira e "preservar a amizade dos três para sempre". Isso provocou a morte do corpo de Nadia, enviando-a de volta ao Reino de Tenebra. Ingram matou o vampiro ao acordar, mas não sabia se ele mesmo havia sido transformado em um sanguessuga. Sozinho, Ingram encontrou e matou os outros vampiros, mas continuava sem saber se a maldição fora-lhe passada.

Apenas quando encontrou *sir* Orion Drake na estrada descobriu a verdade. O cavaleiro forçou-o a enfrentar a descoberta, fazendo-o assistir ao nascer do sol. Ingram então teve certeza de que era mortal.

Hoje em dia, Ingram planeja resgatar Nadia do Reino de Tenebra, mas considera-se em dívida para com Orion. Ajuda-o em sua busca por seu pai, e a vida de justiça e aventuras do cavaleiro deu-lhe um foco após ter sido expulso de sua terra natal.

Ingram até hoje estranha a vida na superfície. Coisas como chuva, planícies abertas, céu azul e outros fenômenos parecem-lhe loucura. Sua personalidade, apesar de irritadiça e impaciente para "bobagens", é muito inventiva e criativa. Ingram é, afinal, um inventor nato. Já criou algumas armas de pólvora nunca vistas antes, e trabalha constantemente para melhorá-las. Muitas vezes é a voz da razão, quando Orion é muito fatalista ou dramático e Trebane é muito impetuoso e selvagem. Não tem preconceitos com qualquer raça (o estereótipo de que "anões não gostam de elfos" parece-lhe idiotice), mas não é imune a resmungar sobre "humanos neuróticos". Costuma vestir um manto escuro com capuz, e seu rosto fica meio escondido, deixando aparecer apenas o grande bigode loiro.

Ingram Brassbones: anão, Ladino 3/Guerreiro 5/Mestre Armeiro 5, NB; tamanho Médio, desl. 6m; PV 115; CA 23 (+6 nível, +7 Des); corpo-a-corpo: adaga obra-prima +13 (1d4+7, 19-20); à distância: pistola obra-prima +19 (2d6+13, 19-20/x3) ou rifle de adamante obra-prima +22 (4d8+15, 17-20/x3); hab. +4 na CA contra inimigos Grandes ou maiores, +4 nos testes de resistência contra magias e venenos, arma de estimação, ataque furtivo +2d6, desabilitar rápido, é assim que se faz (Acerto Crítico Aprimorado [rifle]), encontrar armadilhas, evasão, inovação tecnológica, prata da casa, profissional completo, sentir armadilhas +1, visão no escuro; Fort +13, Ref +18, Von +11; For 12, Des 24, Con 19, Int 18, Sab 14, Car 10.

Perícias & Talentos: Acrobacia +23, Atletismo +17, Conhecimento (engenharia) +20, Furtividade +23, Iniciativa +23, Intimidação +16, Ladinagem +23, Ofício (alquimia) +20, Ofício (armeiro) +24, Ofício (metalurgia) +20, Ofício (carpintaria) +20, Percepção +18; Acerto Crítico Aprimorado (rifle), Criar Obra-Prima, Especialização em Arma (rifle), Foco em Arma (rifle), Foco em Perícia (Ofício [armeiro]), Mira Apurada, Na Mosca, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Equipamento: adaga obra-prima, kit de armeiro obra-prima, *luvas da destreza +6*, *manto da resistência +3*, munição x30, pistola obra-prima x2, rifle de adamante obra-prima. O rifle, uma invenção de Ingram, é um mosquete com ranhuras ao longo da parte interna do cano, que aumentam a precisão do tiro. Em termos de regras, é um mosquete com as inovações tecnológicas dano adicional e preciso.

Mestre Armeiro

Em Arton, existe certa rivalidade entre soldados e guerreiros. Os primeiros vivem a disciplina do exército, os últimos aventuram-se em masmorras e ermos selvagens. Os dois grupos disputam o título de maiores mestres das armas.

E o mestre armeiro chama todos de amadores.

O mestre armeiro é mais que um combatente — é alguém que aprecia e domina toda a arte envolvida nas armas, sua fabricação e seu uso. Desde a escolha do aço e a temperatura da forja até o ângulo do golpe. Um mestre armeiro é tanto um artesão quanto um pesquisador, tanto um cientista quanto um guerreiro. Em seu campo, é tão especializado quanto qualquer mago — pode discorrer sobre a teoria por trás do fio de uma espada e conhece a composição da melhor pólvora. A maioria desses artistas testa suas criações na prática: o prazer de um mestre armeiro ao ver suas criações funcionando pode ser assustador.

Também assustador é o lado inventor de um mestre armeiro. Insatisfeito com o que já existe, ele imagina novas maneiras de destruir. Observando seu trabalho, pode-se imaginar que Arton está se encaminhando a uma corrida armamentista, e que logo qualquer aldeão terá acesso a machados giratórios capazes de destroçar um ogro.

Pré-requisitos

Para se tornar um mestre armeiro, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Bônus Base de Ataque:** +4.
- **Perícias:** Ofício (armeiro) 8 graduações.
- **Talentos:** Criar Obra-Prima, Foco em Arma (qualquer).

Características de Classe

Pontos de Vida: um mestre armeiro recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Prata da Casa: ao adquirir esta classe de prestígio, você se livra das armas que já possui ("Velharias malfeitas!") e fabrica suas próprias. Com um dia de trabalho, pode fabricar qualquer arma que saiba usar, sem necessidade de teste de perícia, mas ainda pagando um terço do preço do item. Além disso, recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque com armas que tenha fabricado.

É Assim que se Faz: você sabe usar seus produtos melhor do que ninguém! No 2° nível (e novamente no 6° e 10° níveis) você recebe um talento de combate. Entretanto, só pode usar este talento com armas que tenha fabricado.

Inovação Tecnológica: insatisfeito com suas próprias armas e as de seus companheiros, você passa a melhorá-las.

Implementar uma melhoria exige um dia de trabalho, um teste de Ofício (armeiro) e um gasto em TO. Em caso de falha no teste, você não implementa a melhoria, mas perde os TO. No 3° nível, você pode implementar apenas uma melhoria por arma. A cada dois níveis, pode implementar uma melhoria extra (duas melhorias no 5° nível, três no 7° e quatro no 9°).

Dano adicional: usando materiais mais pesados ou munição especial, a arma causa dano como uma categoria de tamanho acima. **CD:** 25. **Custo:** 1.000 TO.

Leve: a arma passa a ser considerada uma categoria de tamanho menor, embora continue causando o mesmo dano. **CD:** 25. **Custo:** 1.000 TO.

Precisa: a arma fornece um bônus de +2 nas jogadas de ataque. **CD:** 25. **Custo:** 1.000 TO.

Mestre Armeiro

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1°	+0	Prata da casa
2°	+1	É assim que se faz
3°	+2	Inovação tecnológica (1 melhoria)
4°	+3	Profissional completo
5°	+3	Arma de estimação, inovação tecnológica (2 melhorias)
6°	+4	É assim que se faz
7°	+5	Improviso versátil, inovação tecnológica (3 melhorias)
8°	+6	Cinto de utilidades
9°	+6	Inovação tecnológica (4 melhorias)
10°	+7	É assim que se faz, nada detém o progresso

Trava de segurança: a arma recusa-se a funcionar com qualquer um além do(s) usuário(s) designado(s). **CD:** 25. **Custo:** 1.000 TO.

Amigável ao usuário: a arma não exige qualquer talento para ser usada. **CD:** 30. **Custo:** 2.000 TO.

Ingram e Nadia, a súcubo

Mira telescópica: apenas para armas de ataque à distância. O alcance da arma dobra, e o usuário pode usar ataque furtivo a qualquer distância. **CD:** 30. **Custo:** 2.000 TO.

Explosiva: a arma causa dano em uma área de 3m de raio. Criaturas na área têm direito a um teste de Reflexos (CD 10 + metade do nível do usuário + mod. Int do mestre armeiro) para reduzir o dano à metade. Uma criatura atingida diretamente pela arma não tem direito a esse teste. Pode ser aplicado a armas de corpo-a-corpo — mas nesse caso o usuário também sofre o dano! **CD:** 35. **Custo:** 5.000 TO.

Truque: através de uma miríade de aparatos, você melhora o desempenho da arma. Usando a arma, o usuário tem acesso a um talento de combate com até um pré-requisito. Pode adicionar mais talentos, desde que a arma cumpra seus pré-requisitos. **CD:** 40. **Custo:** 10.000 TO.

Giratória: o usuário pode fazer dois ataques adicionais com a arma. Se fizer isso, todos seus ataques na rodada sofrem uma penalidade de –5. **CD:** 45. **Custo:** 20.000 TO.

Acessibilidade: os armeiros não toleram que certos efeitos estejam disponíveis apenas para quem se enche de itens mágicos. A arma recebe um efeito igual a um bônus mágico de +1 a +5 (um bônus numérico ou um efeito equivalente). A arma *não* é mágica, e não conta contra o limite de itens mágicos que um personagem pode usar. **CD:** 30 (bônus equivalente a +1), 35 (+2), 40 (+3), 45 (+4), 50 (+5). **Custo:** 2.000 TO (bônus equivalente a +1), 5.000 TO (+2), 10.000 TO (+3), 20.000 TO (+4) e 50.000 TO (+5).

Profissional Completo: você não depende de treinamento de combate para lutar, contando com seu conhecimento e olho de artesão. A partir do 4° nível, pode usar seu bônus de Ofício (armeiro) no lugar de seu bônus de ataque para atacar com quaisquer armas que tenha criado ou alterado. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 1 + mod. Int.

Arma de Estimação: ao chegar ao 5° nível, você passa a tratar suas armas como se elas fossem seus bichos de estimação — ou seus filhos!

Sempre que você subir de nível (incluindo aquele em que recebeu esta habilidade), pode conceder um nível de qualquer classe básica a uma de suas armas. A arma recebe todas as habilidades de classe correspondente (mas não outras características, como pontos de vida, bônus base de ataque, etc.). Assim, você pode conferir a uma pistola níveis de ladino, dando à arma a habilidade ataque furtivo, ou a uma espada níveis de ranger, com a habilidade inimigo predileto. Você pode usar essas habilidades como se fossem suas enquanto estiver usando a arma. Quando sobe de nível, pode continuar a progressão da arma na mesma classe, mudar para uma classe diferente ou conceder um nível a outra arma. Caso você possua níveis na classe que concedeu à arma, os níveis se acumulam. Apenas você conhece os segredos da arma; ela não funciona com nenhum outro personagem.

Improviso Versátil: no 7° nível, você aprende a fazer modificações rápidas para qualquer situação. Você pode usar a habilidade inovação tecnológica com uma ação completa e sem custo algum (mas ainda deve ser bem-sucedido no teste de perícia). Contudo, as modificações duram apenas um minuto.

Cinto de Utilidades: você tem um arsenal aparentemente inesgotável. A partir do 8° nível, pode usar um efeito idêntico a qualquer magia arcana ou divina de até 5° nível, uma vez por dia.

Nada Detém o Progresso: ao alcançar o 10° nível, você está entre os melhores do mundo. Você recebe um bônus de +10 em testes de Ofício (armeiro) e pode usar a habilidade inovação tecnológica pagando metade do custo.

Trebane

"Morte à sua civilização! — gargalhava o centauro. — Morte aos castelos, morte aos reis, morte aos homens! Allihanna!"

Trebane é tudo que se poderia esperar de um centauro — selvagem, estabanado, brigão, falastrão e um grande devoto de Allihanna. Desprezando a vida "civilizada", Trebane não demonstra qualquer aptidão para as delicadezas do povo das cidades e castelos. Sua solução para a maior parte das coisas envolve quebrá-las ou queimá-las. Ao tentar afetar uma risada para enganar um guarda, dá um berro tão espalhafatoso que quase mata o coitado de susto. E, perdido no júbilo da batalha, grita pelo fim da civilização, mesmo que seus grandes amigos sejam civilizados.

Trebane é um druida de Allihanna. Enquanto alguns devotos da Deusa da Natureza abraçam seu lado harmonioso, pacífico e tranquilo, Trebane volta-se à sua face devastadora, faminta e implacável. O objetivo de Trebane não é realmente queimar cidades e destruir a civilização — mas, exagerando dessa forma, ele espera conseguir um equilíbrio entre natureza selvagem e civilização ordenada, ou pelo menos retardar o avanço desenfreado dessa última.

Sendo um centauro tão típico, é surpreendente que Trebane *não seja* realmente um centauro por nascimento. Na verdade, ele nasceu como humano, de uma mãe égua, junto com um irmão gêmeo cavalo. Esse evento só pode ser explicado como um milagre de Allihanna. O cavalo (um animal único e inteligente) era um druida, e Trebane era seu "companheiro animal", protegendo-o e obedecendo-o.

No entanto, após anos o cavalo foi vitimado por alguma doença desconhecida, e estava à beira da morte. Trebane arrastava-o para um templo de Allihanna quando encontrou *sir* Orion Drake. O cavaleiro convenceu-o a desistir da cura (pois nunca chegariam a tempo) e dedicar-se à ressurreição. Trebane e seu irmão foram até um vulcão milagroso, onde se jogaram e renasceram como um só — um centauro. Trebane passou a considerar Orion como seu grande salvador, e agora acompanha-o por gratidão.

Centauros atrás de seu príncipe profetizado encontraram-no — a profecia dizia que um centauro nasceria adulto, e governaria todas as tribos. Trebane recusou-se a aceitar o posto, preferindo ficar com Orion.

Trebane usa poucas roupas — apenas alguns tecidos decorativos. Luta com uma enorme foice e sua magia divina. Tem cabelos castanhos selvagens e expressão quase sempre extrema

— gargalhando ou rosnando. Apesar de seus modos rústicos, é um grande adepto do sarcasmo, rebatendo comentários estúpidos com piadas ácidas.

Trebane: centauro, Druida 16, CB; tamanho Grande, desl. 12m; PV 188; CA 26 (+8 nível, +1 Des, +7 Casca Grossa); corpo-a-corpo: *Ruína da Civilização* +22 (3d6+26, mais 2d6 contra criaturas Leais, 19-20/x4) ou *Ruína da Civilização* +20 (3d6+26, mais 2d6 contra criaturas Leais, 19-20/x4) e 2 cascos +16 (1d8+15); hab. caminho da floresta, código de conduta, corpo atemporal, divindade (Allihanna), empatia selvagem, forma selvagem (três habilidades, 4/dia), forma selvagem aprimorada, imunidade a venenos, mil faces, rastro invisível; Fort +17, Ref +9, Von +13; For 24, Des 12, Con 24, Int 10, Sab 17, Car 12.

Perícias & Talentos: Atletismo +26, Conhecimento (natureza) +19, Percepção +22, Sobrevivência +22; Arma Natural Aprimorada (cascos), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Casca Grossa, Domínio dos Animais (O&R), Empunhadura Poderosa, Foco em Arma (cascos), Foco em Arma (foice), Golpe com Duas Mãos, Magias em Combate, Magia Natural, Memória Racial, Poder Mágico, Potencializar Magia.

Magias de Druida Preparadas: 1º — *auxílio divino*; 3º — *curar ferimentos graves* x2; 6º — *coluna de chamas, coluna de chamas* Potencializada, *cura completa*; 7º — *destruição rastejante*; 8º — *campo antimagia, manto do caos. PM:* 50. *CD:* 13 + nível da magia.

Equipamento: amuleto da saúde +6, Ruína da Civilização.

Druida de Allihanna

Servos de Allihanna, a Mãe Natureza, dividem-se em dois tipos básicos: druidas e xamãs (clérigos). Na verdade são poucas as diferenças, ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

"Druida de Allihanna" é quase uma redundância. Druidas amam a natureza, e existe apenas uma Deusa da Natureza. Assim, poucos druidas de Arton não demonstram devoção profun-

Novo Artefato: Ruína da Civilização

Esta arma foi criada eras atrás, quando os povos racionais começaram a erguer suas primeiras cidades — e a roubar o espaço dos animais. Não se sabe se foi feita por um círculo de druidas radicais, que tentavam impedir o surgimento da civilização, ou pela própria Allihanna. A verdade se perdeu no tempo, pois a natureza não mantém registros escritos de sua história.

A *Ruína da Civilização* é uma *foice Enorme afiada anárquica do trespassar poderoso +4*, com o poder anticriatura contra seres racionais (ou seja, seu bônus mágico aumenta em +2, e ela causa +2d6 de dano, contra criaturas com Int 3 ou maior).

Obrigações, Restrições e Poderes Concedidos

Os clérigos e paladinos vistos em *Tormenta RPG* precisam apenas possuir uma tendência no máximo um passo afastada da tendência de sua divindade. Contudo, existem devotos ainda mais fervorosos: eles cumprem as obrigações e restrições de seus deuses, e em troca recebem mais poder. Devotos que seguem as obrigações e restrições de sua divindade recebem um talento adicional de magia ou de poder concedido.

Os poderes concedidos apresentados nesta matéria (e no *Guia da Trilogia*) funcionam da mesma forma que aqueles vistos em *Tormenta RPG*. Devotos das divindades que os concedem podem escolhê-los de forma normal.

da a esta deusa. Entretanto, há aqueles que seguem Megalokk ou Oceano, outros aspectos do mundo natural.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, os druidas costumam vestir apenas trapos. Encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

Tendência: qualquer não Maligna.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Forma Selvagem Adicional, Garras de Fera, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: druidas de Allihanna não podem usar armaduras de metal. Armaduras de couro são permitidas somente se forem feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria.

Druidas de Allihanna não conseguem descansar adequadamente em cidades (não recuperam pontos de vida ou magia). Por isso, sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Nota: *estas regras são versões atualizadas daquelas vistas em* O Panteão.

Novos Talentos

Memória Racial (Poder Concedido)

Você pode acessar lembranças de seus ancestrais selvagens.

Pré-requisitos: devoto de Allihanna ou Megalokk, capacidade de lançar magias divinas ou inimigo predileto como habilidade de classe.

Benefício: você recebe um bônus de +4 em testes de Sobrevivência e um bônus de +1 em sua CA quando estiver em ambiente natural.

Voz de Allihanna (Poder Concedido)

Você pode falar com animais.

Pré-requisitos: Domínio dos Animais, devoto de Allihanna, capacidade de lançar magias divinas.

Benefício: você pode lançar *dominar animal* uma vez por dia.

Ashlen Ironsmith

"Nos velhos tempos, ele próprio seria capaz de enredar qualquer um com a língua. Agora, só pensava em fugir."

Ashlen mudou bastante desde *O inimigo do mundo*. O aleijão que sofreu na torre de Andaluzia deixou-o abalado demais para continuar com a vida de aventureiro. Voltou para a casa de sua família, em Valkaria, mas sentia falta do que deixou para trás. Acabou dedicando-se apenas à bebida e às meretrizes, sempre em tavernas de má reputação, muitas vezes sendo espancado e roubado. Mandou que lhe forjassem um pé de metal para substituir o que havia perdido. Seu pai, mesmo dando-lhe dinheiro para outras coisas, recusou-se a pagar pela magia que iria recuperá-lo — queria que o filho obtivesse o dinheiro trabalhando, para que se reerguesse e recuperasse o orgulho.

Tudo mudou quando Ashlen conheceu a Malabarista, uma estranha mulher que introduziu-o à guilda que treinou-o durante onze anos para ser um mestre infiltrador e escapista.

A família de Ashlen foi massacrada por Crânio Negro, e ele mesmo escapou por pouco. Desde então, é perseguido pelo caçador de recompensas. É considerado culpado (ou ao menos suspeito) do massacre em vários lugares, mas nunca teve chance de se defender ou provar sua inocência. Sua fuga levou-o ao forte Arantar, onde conheceu *sir* Orion Drake.

Ashlen, mesmo sendo mais habilidoso e experiente do que era na época do Esquadrão do Inferno, nunca recuperou a coragem totalmente. Em vez de um malandro esperto que vence todas as batalhas pela astúcia e lábia, tornou-se um especialista em fugas. É menos um aventureiro e mais alguém perito em sobreviver. Não é um covarde, mas algumas coisas — principalmente ameaças de novos aleijões e a presença de Andaluzia — deixam-no apavorado. Conserva boa parte da lealdade para com seus amigos, mas temperada por horror e a certeza de que nem sempre consegue tirá-los dos problemas. Acima de tudo, perdeu quase todo o bom humor. Deixa-se relaxar e fazer comentários mais leves apenas na presença de figuras otimistas e entusiásticas, como a Malabarista ou Zara Lysande.

Ashlen Ironsmith: humano, Ladino 10/Escapista 6, NB; ND 16; tamanho Médio, desl. 9m; PV 73; CA 28 (+8 nível, +8 Des, +2 *anel de proteção +2*); corpo-a-corpo: adaga de mitral obra-prima +19 (1d4+9, 18-20); hab. aparência insignificante, ataque furtivo +5d6, camuflagem, discrição, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, evasão aprimorada, fujão (testes de resistência, CA; 6/dia), furtividade rápida, mão leve (8/dia), mente escorregadia, mimetismo, peguei um bobo (3/dia), rolamento defensivo, sentir armadilhas +3, vantagem secreta; Fort +9, Ref +18, Von +9; For 10, Des 27, Con 12, Int 15, Sab 12, Car 16.

Perícias & Talentos: Acrobacia +27, Atletismo +27, Conhecimento (nobreza) +21, Diplomacia +22, Enganação +26, Furtividade +37, Iniciativa +27, Intuição +20, Jogatina +22, Ladinagem +27, Obter Informação +22, Percepção +20; Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma, Ágil, Aparência Inofensiva (CD 26), Foco em Perícia (Enganação), Fraudulento, Iniciativa Aprimorada, Persuasivo, Prosperidade, Sorrateiro.

Equipamento: adaga de mitral obra-prima, *anel de proteção +2*, kit de ladrão obra-prima, manto cinzento, *luvas da destreza +6*.

Escapista

Em Arton, nem sempre a profissão de "ladrão" é vista com maus olhos. Entre os aventureiros a palavra designa infiltradores, espiões e outros tipos furtivos. Os ladrões muitas vezes pensam ser os reis da atividade furtiva, capazes de escapar de qualquer perigo.

E os escapistas querem que eles continuem com essa ilusão.

O escapista é o verdadeiro mestre da ação invisível, o espião supremo e o maior dos sobreviventes. Escapistas são treinados para passar despercebidos, agir à vista de todos sem serem notados, descobrir segredos parecendo tolos ou insignificantes. Também para fugir de qualquer armadilha ou prisão, esgueirar-se por qualquer espaço, enganar qualquer carcereiro. Um escapista treina para ser tudo, menos famoso — os maiores mestres escapistas são conhecidos como "foi muito azar todos os guardas morrerem de indigestão" ou "a maldição ancestral fez a joia sumir". O escapista é tão notável quanto o ar ou a pedra do calçamento.

Esse treinamento é muito raro. Sabe-se de apenas um lugar onde é oferecido — a Guilda sem Nome, em Valkaria. Em geral, um escapista independente *não* treina outros.

Se houver um escapista em um grupo de aventureiros, será o "plebeu" que carrega a tocha, o escudeiro ou mesmo o aleijado que pede ajuda. Escapistas nunca são perfeitos. São ordinários e comuns, ou deficientes de alguma forma.

Pré-requisitos

Para se tornar um escapista, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Perícias:** Enganação e Furtividade 9 graduações.
- **Talentos:** Aparência Inofensiva.
- **Tendência:** qualquer não Leal.
- **Especial:** deve ser escolhido por um grupo de instrutores e passar pelo treinamento (que pode demorar meses ou anos, exigir pagamento, etc., a critério do mestre).

Características de Classe

Pontos de Vida: um escapista recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Camuflagem: você pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo sem cobertura disponível.

Escapista

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Camuflagem, vantagem secreta
2º	+1	Fujão (testes de resistência), mão leve
3º	+1	Mimetismo
4º	+2	Aparência insignificante, peguei um bobo
5º	+2	Fujão (CA)
6º	+3	Discrição
7º	+3	Esgueirar-se, marionete
8º	+4	Aparência ordinária
9º	+4	Escorregadio
10º	+5	Titereiro invisível

Vantagem Secreta: todo escapista precisa de algum "defeito" muito evidente. Isso pode ser um ferimento permanente (veja no *Guia da Trilogia*), uma categoria de idade (como criança ou velho) ou apenas algo muito incômodo (como uma roupa com guizos). Ao adquirir o 1° nível nesta classe de prestígio, o escapista desconsidera quaisquer penalidades advindas de seu defeito — seu ferimento permanente não impõe penalidades, seus guizos fazem barulho apenas nos momentos certos, etc. Se o escapista livrar-se do defeito, perde todas as habilidades de classe.

Fujão: você se esconde tão bem que nem mesmo a morte pode encontrá-lo! A partir do 2º nível, você pode substituir um teste de resistência por um teste de Furtividade um número de vezes por dia igual ao seu nível nesta classe. A partir do 5° nível, também pode usar esta habilidade para substituir sua CA quando for atacado.

Mão Leve: você pode roubar a espada, o anel mágico ou mesmo a armadura do inimigo que está atacando-o! Como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Ladinagem contra o teste de Percepção de um adversário adjacente. Em caso de sucesso, você rouba um item qualquer que ele esteja usando. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Destreza.

Mimetismo: a partir do 3º nível, você pode usar a perícia Furtividade para se esconder mesmo que esteja sendo observado.

Novo Item Mágico: Manto Cinzento

Este manto puído e cinzento é muito discreto — e tem o poder de tornar quem está o vestindo discreto também. O usuário de um *manto cinzento* recebe um bônus de +10 em testes de Furtividade e o benefício do talento Aparência Inofensiva. Se já possuir este talento, a CD para resistir ao seu efeito aumenta em +5.

Aura moderada; Criar Item Maravilhoso, *dificultar detecção, invisibilidade*; Preço 20.000 TO.

Aparência Insignificante: sua aparência é *realmente* inofensiva. A partir do 4º nível, você pode usar o talento Aparência Inofensiva uma vez por combate contra *cada* criatura inteligente que tentar atacá-lo.

Peguei um Bobo: surgindo nos lugares mais inesperados e fazendo ruídos estratégicos, você consegue confundir seus inimigos. A partir do 4º nível, como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Ladinagem resistido pelo teste de Vontade de um oponente. Se for bem-sucedido, você lança sobre ele um efeito igual ao da magia *confusão*. O efeito dura uma rodada. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

Discrição: seu treinamento faz com que agir escondido seja natural. A partir do 6º nível, você não sofre mais penalidade por fazer testes de Furtividade em rodadas nas quais você tenha atacado ou corrido.

Esgueirar-se: você é capaz de deslocar suas juntas e retorcer-se de modo a tornar seu corpo mais flexível e maleável, ou atrai atenção para longe de si e todos abrem caminho sem notá-lo. A partir do 7º nível, você conta como duas categorias de tamanho menor para passar por aberturas e espaços ocupados por inimigos.

Marionete: seus inimigos ficam tão confusos e enervados que acabam agindo conforme o que *você* quer. A partir do 7º nível, como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Enganação resistido pelo teste de Vontade de um inimigo. Se você for bem-sucedido, pode decidir o que este inimigo fará na próxima rodada. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

Aparência Ordinária: no 8° nível, você é um mestre em não ser visto. Nenhum efeito capaz de detectar pessoas ou revelar a verdade (sejam magias, itens ou mesmo habilidades de classe) revela qualquer coisa sobre você. Se você for alvo de *localizar criatura*, a magia localizará dez outros "exatamente iguais", e não haverá como saber qual é o verdadeiro. Se sua tendência for examinada, você aparecerá como Neutro. Apenas artefatos conseguem superar esta habilidade.

Escorregadio: é quase impossível prendê-lo. A partir do 9º nível, você está permanentemente sob um efeito idêntico ao da magia *movimentação livre*.

Titereiro Invisível: você é um ladrão tão habilidoso que pode roubar as ações dos outros! Como uma reação, você pode fazer um teste de Furtividade resistido pelo teste de Vontade de um inimigo que tenha acabado de agir. Caso seja bem-sucedido, você pode decidir quais alvos serão afetados pela ação que o inimigo acabou de realizar. Quaisquer munições, usos de habilidades, magias, etc. são gastos pelo oponente. Como esta habilidade é uma reação, você ainda pode agir normalmente durante a rodada. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Destreza.

LEONEL CALDELA tem o incrível poder de escrever livros grandes demais

GUILHERME DEI SVALDI é vulnerável ao superpoder do Leonel

VOCÊ NÃO PRECISA TER SUPER-PODERES
PARA COMPRAR SEM SAIR DE CASA!
SIMPLES
RÁPIDO
SEGURO
WWW.LOJAJAMBO.COM.BR

CHEFE DE FASE

O Capitão América está no cinema — e também na DragonSlayer!

VINGADORES

OS HERÓIS MAIS PODEROSOS DA TERRA EM M&M E 3D&T!

Criados em 1963 pela lendária dupla formada por Stan Lee e Jack Kirby, os Vingadores são os heróis mais poderosos da Terra.

Os Vingadores surgiram quando Rick Jones, "parceiro" de longa data do Hulk, pediu ajuda contra a ameaça de Loki, o deus nórdico da trapaça e meio-irmão de Thor. O Deus do Trovão, o Homem de Ferro, o Homem-Formiga, a Vespa e o próprio Hulk uniram forças para derrotar o vilão. Com seu sucesso, Hank Pym, o Homem-Formiga, sugeriu que continuassem a trabalhar em equipe. A Vespa então disse que eles precisavam de um nome "colorido e dramático, como... Os *Vingadores*". Surgia assim uma das verdadeiras lendas de nossos dias.

Pouco tempo depois, ainda nas primeiras missões do grupo, os Vingadores encontraram o Capitão América. Desaparecido desde o final da Segunda Guerra, seu corpo foi mantido intacto, preservado dentro de um bloco de gelo. Reanimado, o primeiro vingador juntou-se ao grupo de pronto.

Desde então, os Vingadores tiveram vários membros, de humanos e mutantes a robôs, alienígenas e até mesmo deuses e ex-vilões. A rotatividade dos membros é uma das marcas da equipe, embora um fato mantenha-se constante: os Vingadores lutam contra "inimigos que nenhum herói sozinho é capaz de enfrentar".

Outras versões da origem do supergrupo são contadas no Universo Millennium (onde os Supremos — os "Vingadores Ultimate" — foram criados pela SHIELD para enfrentar uma invasão alienígena) e no cinema. Aqui você confere as fichas e históricos clássicos dos quadrinhos. Que os vilões se acautelem!

OS VINGADORES NO CINEMA

Cuidado: *spoilers* adiante!

Depois dos filmes do Homem de Ferro e do Hulk, em 2011 temos *Thor* e *Capitão América*. Com os personagens destes cinco filmes e alguns poucos outros heróis (como o Gavião Arqueiro), dentro em breve teremos um filme dos Vingadores!

Não é à toa que Nick Fury aparece em todos os filmes — ou quase todos. Na cena depois dos créditos de *Homem de Ferro*, o líder da SHIELD convida Tony Stark para fazer parte de uma equipe que está reunindo... Em *Hulk*, o exército pega algumas armas sônicas com a SHIELD e, no final do longa, é Tony Stark quem conversa com o General Ross sobre a nova equipe da SHIELD.

Em *Homem de Ferro 2*, Stark está sob observação direta da SHIELD (mais especificamente, da Viúva Negra). No mesmo filme, o agente Coulton, braço direito de Fury nos filmes, parte para uma missão solo, apresentada no final dos créditos: ele encontra Mjolnir, o martelo de Thor! E, no filme do loirão, ele é o principal agente da SHIELD. Na cena pós-créditos de *Thor*, ficamos sabendo que Loki apodera-se do cubo cósmico, artefato ligado ao filme do Capitão América...

É uma bela salada de frutas, cuja espinha dorsal é a SHIELD recrutando agentes para seu supergrupo e uma ameaça aos poucos se revelando... Como todos sabemos, o subtítulo do filme do Capitão América é *O Primeiro Vingador*, e isso não é mera coincidência!

A experiência do supersoldado: o início dos Vingadores

CAPITÃO AMÉRICA

Liberdade acima de tudo.

Nos primeiros anos da Segunda Guerra Mundial, Steve Rogers era um esquálido estudante de Belas Artes. Tentou se alistar assim que descobriu as atrocidades do nazismo, mas foi rejeitado por não conseguir passar nos testes físicos.

Entretanto, Rogers foi convidado a participar como voluntário da Operação Renascimento, projeto secreto do governo americano cujo objetivo era criar soldados superiores. Steve aceitou participar da pesquisa e, depois de um rigoroso processo de seleção em que superou outros candidatos (principalmente em caráter), foi escolhido como a primeira cobaia do Soro do Supersoldado, composto desenvolvido pelo Professor Erskine, cientista responsável pela operação.

Ingerindo o Soro e recebendo-o também com injeções na corrente sanguínea, Steve foi exposto aos Raios Vita, que ativaram e estabilizaram os compostos químicos em seu organismo. O bem-sucedido experimento alterou a fisiologia do rapaz, transformando o frágil Steve Rogers no ápice da capacidade física humana, aumentando musculatura, coordenação, reflexos e resistência física. Durante a experiência, o Professor Erskine foi assassinado por um espião nazista, tornando Steve o único a se beneficiar de sua genialidade.

Entretanto, o incidente só inflamou ainda mais o determinado jovem, que foi enviado de imediato para o fronte de batalha. Trajando um uniforme desenhado por ele mesmo e baseado nas cores da bandeira americana, Rogers recebeu do exército um escudo triangular com o mesmo esquema de cores — mais tarde reconstruído com uma liga impossível de reproduzir de aço e vibranium, um metal especial, e em formato redondo.

Designado tanto como agente especial do exército quanto um símbolo contra o nazismo, nascia assim Capitão América, o Sentinela da Liberdade.

CAPITÃO AMÉRICA — 24 PONTOS

F3 (esmagamento), H4, R3, A1, PdF3 (esmagamento), 25 PVs e 15 PMs. Boa Fama, Patrono (governo dos EUA), Pontos de Vida Extras e Tiro Múltiplo. Código de Honra (dos Heróis). Esporte, Investigação e Sobrevivência.

CAPITÃO AMÉRICA — NÍVEL DE PODER 13

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+7	+7	+7	+2	+3	+5
24	24	24	14	16	20

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+11	+13	+13	+9

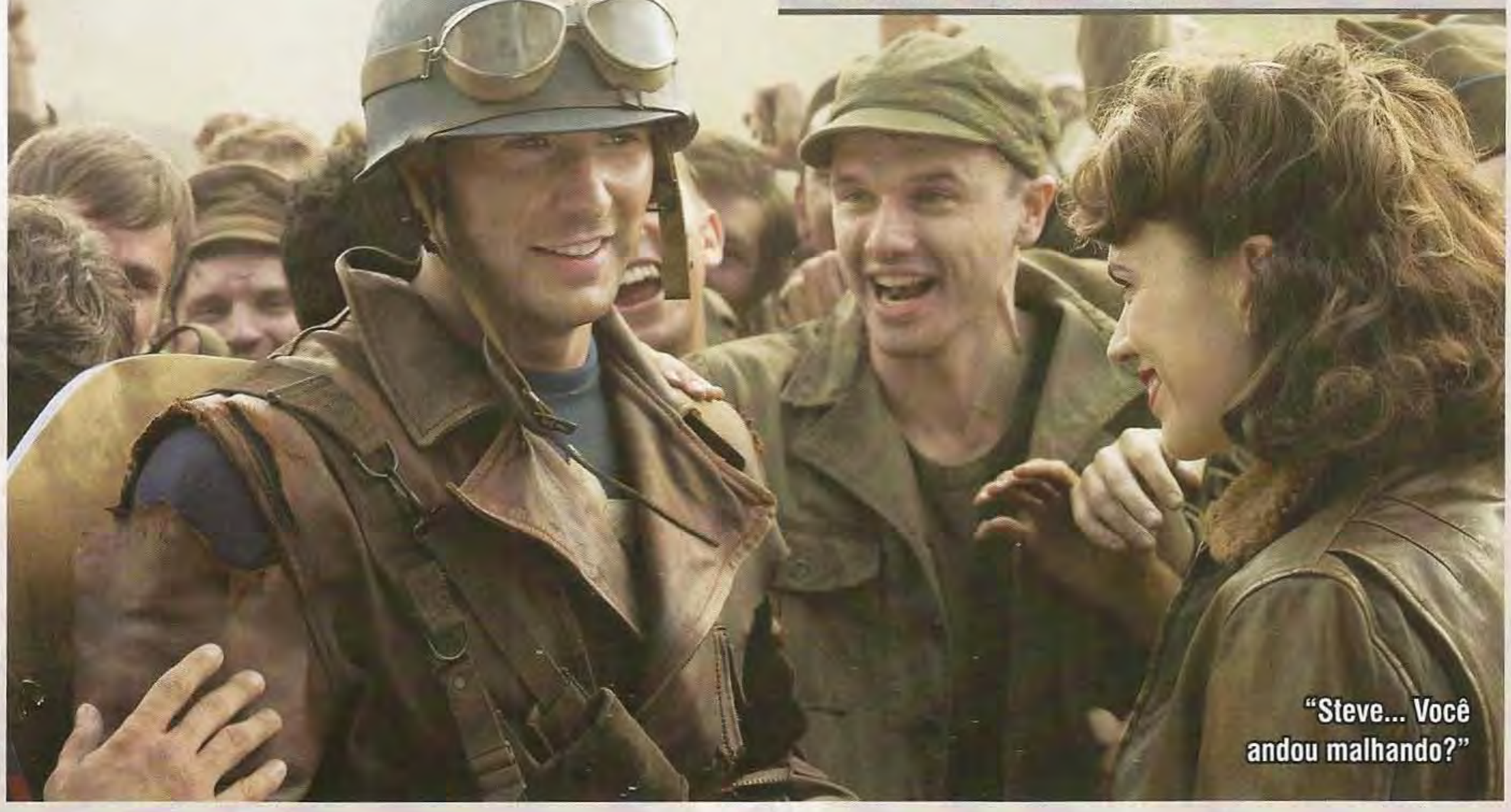
Perícias: Acrobacia +19, Conhecimento (tática) +18, Diplomacia +13, Dirigir +11, Furtividade +11, Notar +7, Pilotar +11, Sobrevivência +7.

Feitos: Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Avaliação, Blefe Acrobático, Duro de Matar, Equipamento, Iniciativa Aprimorada, Inspirar 4, Interpor-se, Liderança, Plano Genial, Sem Medo, Sorte, Tiro Preciso.
Equipamento: comunicador, uniforme (Proteção 4).

Poderes: Dispositivo 12 (escudo de vibranium e aço, fácil de perder; Restrito [exige treinamento]): **Deflexão 10** (todos os ataques corpo-a-corpo e à distância; Ação Livre), **Escudo 5**, **Golpe 4** (Alcance Estendido 6, Ataque Dividido 2, Preciso, Pujante, Ricochete).

Combate: desarmado (ataque +13, dano +7), escudo (ataque +15, dano +11, alcance 9m), Defesa 25, Iniciativa +11.

Habilidades 62 + Salvamentos 18 + Perícias 14 + Feitos 18 + Poderes 37 + Combate 46 = 195 PP.



"Steve... Você andou malhando?"

"Sabe, cara, você é meu melhor amigo... Bebi só um pouquinho, por que a pergunta?"

HOMEM DE FERRO

"Homem de Ferro" — o nome pega. E soa bem.

Anthony "Tony" Stark é filho de Howard Stark, o bem-sucedido dono das Indústrias Stark. Quando jovem, Tony era fascinado com máquinas, e aos 15 anos ingressou no curso de Engenharia Elétrica do Instituto de Tecnologia de Massachussets, o mundialmente famoso MIT. Saiu de lá aos 19, com o diploma e dois mestrados embaixo do braço.

Mais tarde, quando seus pais morreram em um acidente de carro, Tony herdou as Indústrias Stark. Entretanto, preferiu viver como um playboy do que usar seus dons e sua fortuna para algo útil, colocando a secretária Virginia "Pepper" Potts como executiva chefe da empresa.

Tempos depois, participando do teste de campo de um dos equipamentos militares produzidos pela empresa, Tony foi atacado por um grupo de terroristas. Durante o conflito, uma mina terrestre explodiu e um dos estilhaços alojou-se perto do coração de Tony. Levado para a base dos terroristas, ele foi aprisionado junto do Professor Ho Yinsen, físico mundialmente famoso. Os terroristas exigiram que os cientistas desenvolvessem armamento avançado para eles.

Sabendo que não viveria muito com o estilhaço tão perto do coração, Tony propôs a Yinsen que usassem sua genialidade combinada para construir um traje de batalha baseado nos projetos que ele vinha desenvolvendo, mas equipado com um campo magnético que impedisse o estilhaço de chegar ao coração de Tony. A armadura criada pelos dois gênios foi o primeiro traje do Homem de Ferro, embora na época os dois prisioneiros não pensassem em combater o mal, apenas em usar o traje para fugir.

Após escapar dos terroristas, Tony percebeu o vazio de sua vida anterior. Ele começou a trabalhar para refinar o projeto do traje, e se tornou o super-herói conhecido como *Homem de Ferro*.

HOMEM DE FERRO — 33 PONTOS

F4 (esmagamento), H3, R2, A5, PdF4 (elétrico), 10 PVs e 10 PMs. Ataque Especial (PdF, amplo), Genialidade, Riqueza, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo e Voo. Bateria. Ciência e Máquinas.

HOMEM DE FERRO — NÍVEL DE PODER 13

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+15	+2	+2	+7	+0	+2
10/40	14	14	24	10	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+15	+8	+8	+6

Perícias: Computadores +19, Conhecimento (negócios) +19, Conhecimento (tecnologia) +23, Desarmar Dispositivo +19, Ofício (eletrônica) +23, Ofício (mecânica) +23, Profissão (industrialista) +18.

Feitos: Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Benefício 5 (riqueza 5), Capagas 3 (Pepper Potts e Happy Hogan), Equipamento 5 (Torre Stark), Inventor, Velocidade do Pensamento.

Poderes: Dispositivo 20 (traje de combate, difícil de perder): **Força Aumentada 30** (Acurado 3, Poder Alternativo: **Raio 15**), **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 15** (Impenetrável), **Supersentidos 9** (infravisão, ultra-audição, ultravisão, rádio exato, radial e estendido, visão estendida). **Voo 8** (Poder Alternativo Dinâmico: **Superforça 8**).

Combate: desarmado (ataque +11, dano +15), raio repulsor (ataque +11, dano +15, alcance 45m), Defesa 20, Iniciativa +6.

Habilidades 26 + Salvamentos 18 + Perícias 24 + Feitos 17 + Poderes 80 + Combate 30 = 195 PP.

THOR

"Quem erguer este martelo, se for digno, receberá o poder de Thor" — inscrição na lateral do martelo Mjolnir

Thor é um dos muitos deuses que habitam o reino dourado de Asgard. Filho do todo-poderoso Odin e possuídor do martelo mágico Mjolnir, Thor era um herói entre os asgardianos. Mas ao mesmo tempo em que participava de batalhas e aventuras cada vez mais heroicas, Thor foi se tornando mais teimoso e orgulhoso. Para ensinar humildade ao filho, Odin enviou Thor para a Terra. Ele foi confinado ao corpo mortal de um jovem estudante de medicina chamado Donald Blake.

Depois de anos na Terra, Blake recebeu uma mensagem em seu subconsciente de Odin, para tirar férias na Noruega. Sem que Blake soubesse, uma equipe de batedores alienígenas da raça kronan estava avaliando o planeta e preparando seu povo para invadir a Terra. Avistando os kronans — e sendo avistado por eles —, Blake fugiu para uma caverna. Lá ele encontrou uma bengala simples, feita de madeira, em uma câmara secreta. Mas quando o médico mortal bateu a bengala em uma rocha, foi transformado em Thor e a bengala tornou-se Mjolnir.

"DIGO-TE...
Bem, talvez."

Thor então enfrentou os kronans, repelindo a invasão. Batendo Mjolnir no chão, transformou-se de volta em Donald Blake. Blake então voltou a Nova York, onde passou a combater o crime e defender a Terra.

DONALD BLAKE — 5 PONTOS

F0, H1, R0, A0, PdF0, 1 PV e 1 PM. Aparência Inofensiva e Forma Alternativa (o super-herói Thor, batendo a bengala no chão). Deficiência Física (manco; a H conta como 0 para efeitos de velocidade máxima). Medicina.

THOR — 30 PONTOS

F6 (esmagamento), H3, R6, A2, PdF6 (elétrico), 30 PVs e 30 PMs. Ataque Especial (PdF, amplo), Deflexão, Distração, Invulnerabilidade (elétrico) e Voo.

NOVA VANTAGEM: DISTRAÇÃO (1 PONTO)

Você pode criar pequenos efeitos que não causam dano mas atrapalham, como chuva, vento, granizo e assim por diante. A área afetada é de Hx10 metros. Este poder consome 3 PMs por turno. A cada turno, todos na área afetada (exceto você) devem fazer um teste de Resistência. Quem falhar fica limitado a apenas uma ação ou a um movimento durante o turno. Um resultado igual a 6 nesse teste indica que o personagem não pode fazer nada no turno.

THOR — NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+15	+2	+10	+1	+1	+4
40	14	30	12	12	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+17	+13	+10	+7

Perícias: Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (tática) +9, Intimidar +12, Sobrevivência +5.

Feitos: Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Atraente, Sem Medo.

Poderes: Dispositivo 12 (*Mjolnir*, difícil de perder; Indestrutível, Restrito 2 [exige ser digno]): **Controle Ambiental 10** (distração 2, frio 1, obstruir movimento 1; raio de 1,5km; Poder Alternativo 2: **Pasmar 13** [sentidos auditivos e visuais], **Raio 19** [relâmpago; Indireto 2], **Golpe 3** (Acurado, Afeta Intangível 2, Pujante), **Voo 10** (Poder Alternativo: **Supermovimento 3** [dimensional; Afeta Outros]; **Imunidade 11** (envelhecimento, fome e sede, suporte vital), **Proteção 7** (Impenetrável), **Superforça 6**.

Combate: desarmado (ataque +10, dano +15), *Mjolnir* (ataque +12, dano +18), relâmpago (ataque +10, dano +19, alcance 57m), Defesa 23, Iniciativa +2.

Desvantagens: identidade normal (ação livre para se transformar) –3.

Habilidades 66 + Salvamentos 17 + Perícias 6 + Feitos 5 + Poderes 86 + Combate 46 – Desvantagens 3 = 225 PP.

HULK

Hulk esmaga!

Robert Bruce Banner era filho de um alcoólatra abusivo e que o odiava. A mãe de Bruce o amava muito, mas isso só servia para o pai odiá-lo ainda mais. Quando ela tentou interceder em um dos surtos do marido, ele a matou, e obrigou Bruce a não dizer nada a ninguém. Mas a loucura do pai de Bruce acabou colocando-o em um hospital psiquiátrico.

Bruce então se tornou uma criança fechada. Apesar disso, anos depois, acabou conquistando um doutorado em física nuclear, enveredando então por uma carreira junto ao exército.

BRUCE BANNER — 5 PONTOS

F0, H2, R0, A0, PdF0, 1 PV e 1 PM. Forma Alternativa (o Hulk) e Genialidade. Devoção (encontrar uma "cura" para o Hulk) e Fúria (sempre que entra em fúria, transforma-se no Hulk). Ciência.

HULK — 24 PONTOS

F3 (esmagamento, escala Sugoi), H2, R5, A3, PdF3 (esmagamento), 35 PVs e 25 PMs. Poder Oculto (limitado à Força — "Quanto mais furioso, mais forte o Hulk fica"), Pontos de Vida Extras, Regeneração, Super-Força, Voo (saltos longos). Código de Honra (do Caçador), Fúria, Modelo Especial (muito grande) e Monstruoso.

HULK — NÍVEL DE PODER 14

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+15	–1	+13	–2	+1	–2
40	8	36	6	12	6

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+13/+18	+15/+20	+3	+7

Perícias: Intimidar +14, Notar +5.

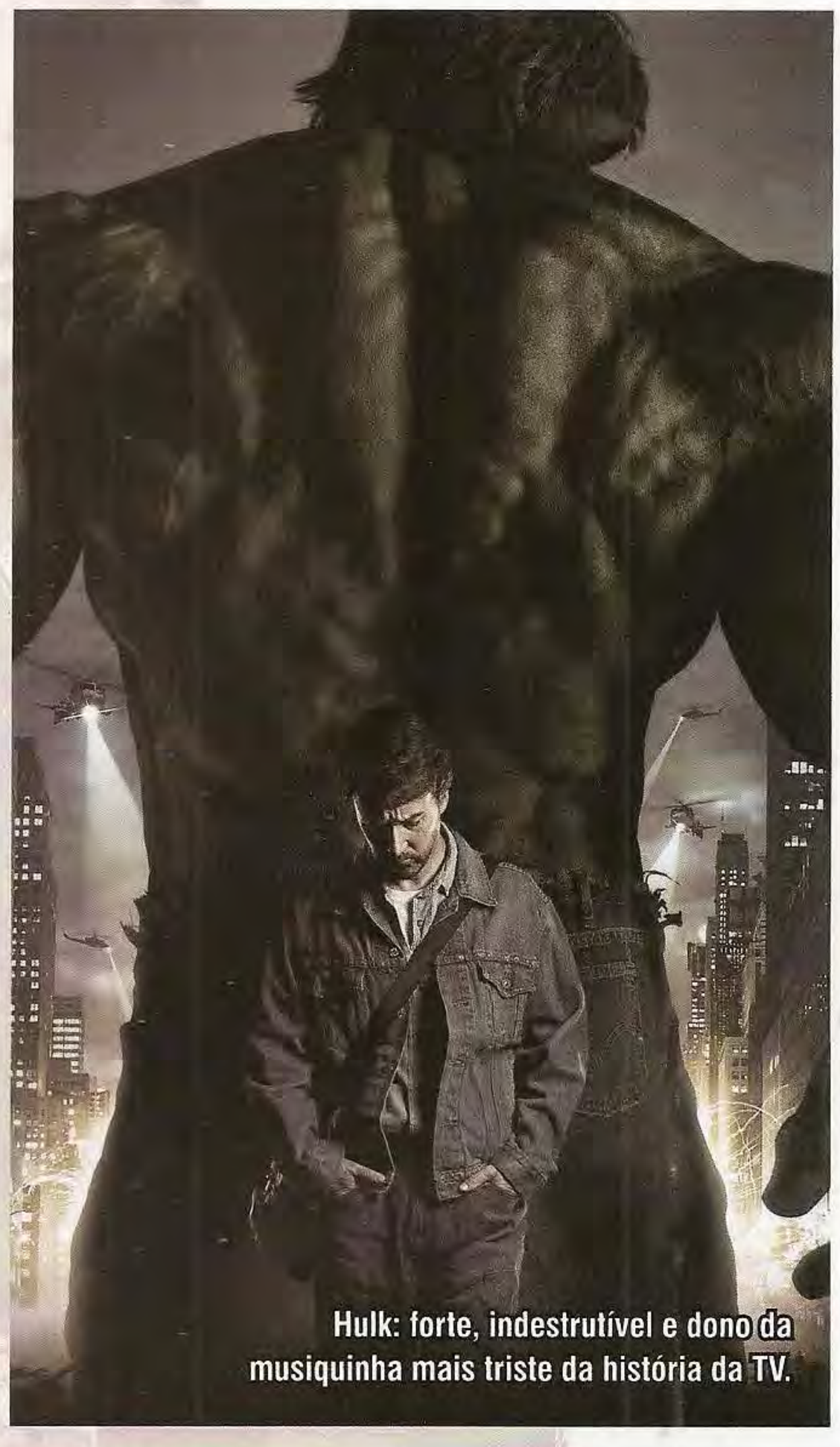
Feitos: Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Assustar, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Presença Aterradora 10.

Poderes: Crescimento 4 (Contínuo; Permanente), **Imunidade 9** (suporte vital), **Fortalecer 10** (Força, Constituição e Superforça; Ação Livre, Dissipação Total; Limitado (apenas furioso), Pessoal), **Regeneração** (taxa de recuperação 17 [machucado 3, abatido 3, ferido 6, desabilitado 5]), **Salto 6**, **Superforça 10** (Palma Trovejante).

Combate: desarmado (ataque +8, dano +15/+20), agarrar +38/+48, Defesa 20, Iniciativa –1.

Desvantagens: identidade normal (ação livre para se transformar) –3.

Habilidades 36 + Salvamentos 12 + Perícias 4 + Feitos 16 + Poderes 105 + Combate 40 – Desvantagens 3 = 210 PP.



Hulk: forte, indestrutível e dono da musiquinha mais triste da história da TV.

Um dia, enquanto supervisionava o teste de uma bomba gama experimental que havia projetado para o Departamento de Defesa dos EUA, Bruce correu para resgatar um adolescente imprudente que havia entrado na zona de testes. Enquanto isso, a contagem regressiva para a explosão da bomba se aproximava do zero. Bruce conseguiu empurrar o jovem Rick Jones para a segurança, mas foi pego em cheio pela detonação da bomba. Ele sobreviveu, mas foi irradiado com a mortal energia gama.

Em decorrência do acidente, Bruce passou a se transformar em uma criatura verde, monstruosa e brutal. A transformação é disparada pela adrenalina de quando as emoções de Bruce flutuam demais. A criatura verde possui quase nada da memória e inteligência de Bruce, e fica furiosa rápido, tornando-o uma ameaça à sociedade. A monstruosa criatura foi logo batizada de *Hulk*.

Apesar dos rompantes de fúria do Hulk, Bruce Banner, Rick Jones e até mesmo Betty, a namorada de Bruce, conseguem fazer a criatura agir em prol do bem da humanidade. Infelizmente, o Hulk é caçado desde sua criação pelo pai de Betty e sogro de Bruce, o general Thaddeus "Thunderbolt" Ross. Banner — e o Hulk — até já fizeram parte dos Vingadores, mas sentem-se para sempre sozinhos.

"Sim, é verdade. Eu sou o cara mais *cool* do mundo."

NICK FURY

Nick Fury não vai assistir ao fim do mundo deitado numa cama! Doente ou sadio, sou um lutador!

Nick Fury perdeu os pais cedo, e alistou-se assim que pôde, ainda garoto. E foi só no exército que o jovem Fury descobriu que o pai havia lutado na Primeira Guerra Mundial. Ele passou por grandes provações, mas conseguiu superar a todas.

Quando os EUA entraram na Segunda Guerra depois do ataque a Pearl Harbor, não demorou que Fury mostrasse seu valor e fosse nomeado líder dos Uivadores, assim chamados pelo inconfundível grito de guerra. Durante o conflito, Fury e os Uivadores lutaram ao lado do Capitão América.

Durante uma missão, o olho esquerdo de Fury foi ferido por uma granada e, devido à falta de cuidados médicos, ele acabou perdendo a visão. Em dado momento, o Professor Berthold Sternberg deu a Fury a "Fórmula do Infinito", que retarda o envelhecimento, embora exija doses regulares para manter-se ativa.

Depois da Guerra, Fury entrou para o serviço secreto, atuando em um sem número de missões. Tempos depois, foi apontado como líder da SHIELD (Superintendência Humana de Intervenção, Espionagem, Logística e Dissuasão), uma das mais importantes agências de espionagem do mundo, cargo que ocupa até hoje.

NICK FURY — 19 PONTOS

F1 (esmagamento), H3, R3, A1, PdF3 (elétrico), 15 PVs e 15 PMs. Patrono (SHIELD) e Tiro Múltiplo. Deficiência Física (visão ruim). Investigação, Manipulação e Sobrevivência.

NICK FURY — NÍVEL DE PODER 9

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+2	+4	+3	+4	+3
16	14	18	16	18	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+8	+7	+5	+10

Perícias: Blefar +11, Computadores +11, Conhecimento (tática) +15, Desarmar Dispositivo +11, Diplomacia +11, Dirigir +10, Escalar +11, Furtividade +10, Intimidar +11, Intuir Intenção +12, Notar +8, Obter Informação +11, Pilotar +10, Procurar +11, Sobrevivência +8.

Feitos: Ataque Furtivo, Bem-Informado, Bem-Relacionado, Benefício (autorização de segurança), Contatos, Equipamento 5, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Plano Genial, Tiro Preciso.
Equipamento: colete tático, comunicador, faca, fuzil energético.

Poderes: Imunidade 2 (doenças, envelhecimento; Limitado a metade do efeito).

Combate: desarmado (ataque +12, dano +3), faca (ataque +12, dano +4, crítico 19), fuzil energético (ataque +8, dano +8), Defesa 20, Iniciativa +7.

Desvantagens: caolho (–4 em ataques à distância e Notar) –3.

Habilidades 38 + Salvamentos 12 + Perícias 29 + Feitos 14 + Poderes 1 + Combate 44 – Desvantagens 3 = 135 PP.

VIÚVA NEGRA

Do svidaniya, baby!

Natalia "Natasha" Romanova nasceu em torno de 1928, e suspeita-se que tenha ficado órfã durante um ataque a Stalingrado. Presa em um prédio em chamas durante o combate, foi salva pelo soldado soviético Ivan Petrovich Bezukhov, que criou a menina.

No final da década de 1930, Natasha atraiu a atenção da inteligência soviética, que começou a treiná-la. Em 1941, ela foi vítima de lavagem cerebral, obrigada a servir ao clã ninja conhecido como Tentáculo, mas foi salva por Ivan, Logan (James Howlett, mais tarde conhecido como Wolverine) e o Capitão América.

Depois da Segunda Guerra Mundial, Natasha foi recrutada para o Programa Viúva Negra, uma equipe de elite formada exclusivamente por "agentes dormentes" do sexo feminino. Ela estudou balé como parte de seu disfarce, escondendo sua verdadeira ocupação.

Após anos servindo o governo soviético, Natasha descobriu que fora enganada diversas vezes e forçada a missões cujos objetivos ela desaprovava. Ela deixou o serviço, saindo da Rússia e partindo para os EUA. Uma vez na América, Natasha passou a trabalhar para Nick Fury e a SHIELD, eventualmente unindo-se em missões com os Vingadores.

VIÚVA NEGRA — 20 PONTOS

F1 (esmagamento), H4, R2, A1, PdF3 (elétrico), 10 PVs e 10 PMs. Ataque Múltiplo, Paralisia e Patrono (SHIELD). Crime, Esporte e Manipulação.

VIÚVA NEGRA — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+5	+3	+2	+2	+3
16	20	16	14	14	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+7	+6	+11	+5

Perícias: Acrobacia +17, Arte da Fuga +9, Blefar +13, Desarmar Dispositivo +8, Disfarce +13, Escalar +11, Furtividade +17, Intuir Intenção +10, Notar +10, Obter Informação +11, Procurar +8.

Feitos: Ação em Movimento, Agarrar Instantâneo, Agarrar Preciso, Ataque Furtivo, Atraente, Bem-Informado, Benefício (autorização de segurança), Blefe Acrobático, Contatos, Crítico Aprimorado (desarmado), Equipamento, Evasão, Faz-Tudo, Foco em Esquiva 6, Iniciativa Aprimorada, Maestria em Perícia (Acrobacia, Blefar, Disfarce, Furtividade), Rolamento Defensivo 2, Tiro Preciso.
Equipamento: comunicador, kit de arrombamento, mini-rastreador, uniforme (Proteção 2).

Poderes: Dispositivo 6 (ferrão da viúva; fácil de perder), **Imunidade 2** (doenças, envelhecimento; Limitado à metade do efeito).
Ferrão da Viúva: **Raio 6** (Ligado a **Atordoar 6** [À Distância]).

Combate: desarmado (ataque +12, dano +3 mais agarrar +15, crítico 19), ferrão da viúva (ataque +12, dano +6 mais Atordoar CD 16, alcance 18m), Defesa 22, Iniciativa +9.

Habilidades 36 + Salvamentos 12 + Perícias 23 + Feitos 24 + Poderes 19 + Combates 36 = 150 PP.

Não conte para ninguém, mas um dos autores desta matéria acha a Scarlett Johansson feia!

GIGANTE/ HOMEM-FORMIGA

Eu era o Homem-Formiga, mas não estava satisfeito. Então agora sou o Gigante. E se eu não me achar durão o suficiente assim, invento outra identidade.

O Dr. Henry "Hank" Pym era um cientista brilhante. Um dia descobriu um processo através do qual manipular certas partículas subatômicas recém descobertas. Testando-o em si mesmo, acabou encolhendo ao tamanho de uma formiga. Henry batizou as partículas de "Partículas Pym" e desenvolveu uma fórmula com a qual diminuir de tamanho e voltar ao normal. Foi assim que nasceu sua primeira identidade super-heroica, o Homem-Formiga.

Nesse meio tempo, foi contratado pelo pai de Janet Van Dyne para ajudá-lo em experimentos científicos. Logo se apaixonou pela jovem. Quando o pai de Janet foi raptado por alienígenas, Pym o salvou em sua identidade super-heroica. Revelando-se para Janet como o Homem-Formiga, ele a convenceu a se tornar sua parceira, a Vespa.

Não muito tempo depois, o Homem-Formiga e a Vespa uniram-se aos heróis Thor e Homem de Ferro para enfrentar o Hulk. Quando descobriram que tudo não passava de uma armação de Loki, Pym e Janet sugeriram que formassem uma equipe — fundando então os Vingadores.

Mas Pym logo sentiu-se um pouco abaixo de seus colegas, então criou a identidade de *Gigante*. Algum tempo depois, pediu Janet em casamento.

GIGANTE — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0/+16	+0	+1/+9	+5	+1	+1
10/42	10	12/28	20	12	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+6/+14	+4/+12	+3	+6

Perícias: Computadores +17, Conhecimento (ciências biológicas) +19, Conhecimento (ciências físicas) +19, Conhecimento (tecnologia) +19, Desarmar Dispositivo +11, Ofício (eletrônica) +17, Ofício (química) +17.

Feitos: Inventor.

Poderes: Crescimento 16 (Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Atropelar Rápido, Atropelar Instantâneo, Especialização em Ataque (desarmado) 4, Poder Alternativo: **Encolhimento 16** [Força Normal, Movimento Normal]), **Dispositivo 4** (capacete cibernético, difícil de perder): **Compreender 2** (animais, falar e entender; Limitado a insetos), **Controle de Animais 9** (Área de Estouro; Limitado a insetos); **Dispositivo 1** (uniforme, difícil de perder): **Proteção 5**.

Combate: desarmado (ataque +4, dano +0/+16), agarrar +4/+36, Defesa 18/10, Iniciativa +0.

Habilidades 16 + Salvamentos 11 + Perícias 21 + Feitos 1 + Poderes 77 + Combate 24 = 150 PP.

GIGANTE — 13 PONTOS

F0, H2, R1, A0, PdF0, 5 PVs e 35 PMs. Crescimento (veja abaixo), Genialidade, Patrono (Vingadores), Pontos de Magia Extras x3. Ciência e Máquinas.

NOVA VANTAGEM: CRESCIMENTO (2 PONTOS)

Você pode aumentar seu tamanho, e assim sua força e vigor físico. Cada 2 PMs gastos aumentam seu tamanho em 50% e sua Força e Resistência em 1 ponto cada. Seus PVs aumentam de acordo com sua nova Resistência (mas seus PMs não). Você pode gastar no máximo 10 PMs, e os PMs devem ser gastos a cada turno. Cada vez que você cresce, sofre todos os efeitos da desvantagem Modelo Especial.

VESPA

Que tédio! Faz duas semanas que não acontece nada! Pra que servem combatentes do crime sem crime para combater?

Janet van Dyne é filha do rico cientista Vernon van Dyne. Durante um experimento, o Dr. van Dyne foi capturado por alienígenas, mas foi resgatado por um jovem cientista que havia contratado para ajudar — o Dr. Henry "Hank" Pym, que em segredo era o super-herói Homem-Formiga.

Quando o Dr. van Dyne morreu, Hank revelou sua identidade super-heroica e convenceu Janet a ajudá-lo no laboratório e até tornar-se parceira dele no combate ao crime. Depois de um procedimento científico conduzido pelo próprio Pym, Janet tornou-se capaz de diminuir de tamanho (criando asas no processo) e disparando rajadas de energia que batizou de "ferrões". Ela assumiu o codinome de Vespa e entrou na carreira de super-heroína.

Não muito tempo depois, a Vespa e o Homem-Formiga foram forçados a enfrentar o Hulk ao lado de Thor e Homem de Ferro. Descobrindo que tudo não passava de uma das tramas de Loki, Janet e Hank convidaram os outros heróis a formar um supergrupo — e foi ela quem os batizou de Vingadores. Não muito depois disso, Hank pediu Janet em casamento.

JANET VAN DYNE — 5 PONTOS

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs e 5 PMs. Forma Alternativa (Vespa), Riqueza.

VESPA — 14 PONTOS

F0, H3, R2, A0, PdF3 (elétrico), 10 PVs e 10 PMs. Forma Alternativa (Janet), Patrono (Vingadores), Tamanho Pequeno, Riqueza, Voo. Modelo Especial.

NOVA VANTAGEM: TAMANHO PEQUENO (1 PONTO)

Você é menor que um humano comum — qualquer coisa entre um inseto grande e um gato. Você recebe H+2 em testes de esquiva e para se esconder.

VESPA — NÍVEL DE PODER 9

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+4	+0	+2	+3	+4
10	18	10	14	16	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+4/+0	+2	+6	+8

Perícias: Blefar +12, Conhecimento (arte) +14, Conhecimento (negócios) +10, Diplomacia +12, Notar +7, Profissão (estilista) +11.

Feitos: Ação em Movimento, Alvo Esquivo, Atraente, Benefício 3 (Riqueza 3), Foco em Esquiva 5, Redirecionar, Rolamento Defensivo 4, Tiro Preciso, Trabalho em Equipe 2.

Poderes: Compreender 2 (animais, falar e entender; Limitado a insetos), **Encolhimento 16** (Força Normal, Ligado a **Voo 3**), **Raio 8** (Perda de Poder [quando não está encolhida] –1).

Combate: desarmado (ataque +2/+10, dano +0), raio (ataque +10, dano +8), Defesa 20/28, Iniciativa +4.

Habilidades 26 + Salvamentos 9 + Perícias 12 + Feitos 19 + Poderes 55 + Combate 14 = 135 PP.

AGENTE COULSON — 12 PONTOS

F0, H2, R2, A1, PdF2 (perfuração), 10 PVs e 10 PMs. Patrono (SHIELD) e Tiro Múltiplo. Investigação.

AGENTE COULSON — NÍVEL DE PODER 7

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+1	+2	+2	+3	+1
14	12	14	14	16	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXO	VONTADE
+7	+7	+6	+8

Perícias: Blefar +9, Conhecimento (educação cívica) +6, Conhecimento (tática) +10, Diplomacia +5, Escalar +5, Furtividade +9, Intimidar +9, Intuir Intenção +11, Investigar +10, Notar +11, Obter Informação +9, Procurar +10, Sobrevivência +7.

Feitos: Agarrar Instantâneo, Ataque Furtivo, Bem-Informado, Benefício (autorização de segurança), Contatos, Crítico Aprimorado (pistola pesada), Equipamento 3, Especialização em Ataque (desarmado), Estrangular, Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido, Tiro Preciso.
Equipamento: colete oculto, comunicador, pistola pesada.

Combate: desarmado (ataque +10, dano +2, crítico 19), agarrar +9, pistola pesada (ataque +8, dano +4, crítico 19), Defesa 17, Iniciativa +5.

Habilidades 22 + Salvamentos 15 + Perícias 22 + Feitos 16 + Combate 30 = 105 PP.

AGENTE COULSON

Pouco se sabe sobre Phil Coulson. Seu passado é nebuloso, especialmente por ele hoje ocupar um cargo de destaque na maior agência de espionagem do mundo. Como todo agente de alto escalão da SHIELD, é seguro afirmar que Coulson teve treinamento militar antes de ser recrutado pelo diretor Nick Fury. Dada sua importância em atividades recentes da SHIELD, o agente Coulson possivelmente era um oficial de grande talento, senão condecorado e de boa patente militar (como um major ou coronel).

Mas isso é sua vida passada; hoje, Coulson é um agente de terno e gravata, embora isso não o torne menos perigoso. Coulson é o braço direito do diretor Nick Fury. Ele já foi enviado para comandar pelo menos uma missão de mais alta importância da agência (embora seja possível supor que não foi a primeira), e negocia com a autoridade do próprio Fury.

O agente Coulson é sagaz e sabe da importância de manipular os peões para que as peças mais poderosas possam agir de maneira mais eficaz. Ele também sabe seu lugar no grande esquema das coisas, e está satisfeito em desempenhar seu papel da melhor maneira possível. Hoje, sua missão é ajudar a SHIELD e o diretor Nick Fury a reunir uma equipe de ponta para enfrentar ameaças em escala nacional, internacional e, caso necessário, em escala cósmica.

GUSTAVO BRAUNER se orgulha de ter lido boa parte dessas histórias no formatinho da Abril...

GUILHERME DEI SVALDI gostava do Homem-Formiga, mas sabe que até o Agente Coulson ganha dele

"Olá, eu sou o NPC que só serve para dar ganchos de aventuras!"

Deus Máquina

Confira um preview exclusivo do novo romance de Leonel Caldela!

A porta se fechou atrás de nós. Por enquanto, tudo ainda estava escuro. Por enquanto, tudo ainda era real.

O alarido cessou. As paredes grossas da fortaleza isolavam todo o som, e foi como se eu e o Bispo Calímaco estivéssemos mesmo em outro mundo, em um paraíso feito de silêncio. Sem sentir, agarrei a manga de sua batina. Ele devia estar acostumado àquilo, porque deu tapinhas na minha mão e deixou que eu ficasse ali, segurando-o como uma tábua flutuante após um naufrágio.

Dor de cabeça. Mais e mais forte.

— Precisamos sair daqui — eu disse. — Vamos morrer trancados.

— Tenha fé, jovem Iago.

Eu só podia imaginar o que acontecia atrás da porta, um combate entre piratas e fiéis de Jocasta. Sair da fortaleza poderia ser uma nova sentença de morte, sob espadas santas. Mas ao menos eu conhecia espadas. Fui tomado por tremores, a morte ali na fortaleza seria dolorosa e lenta. Naquele momento, trocaria tudo por meio metro de aço no bucho.

— Venha comigo — disse Calímaco, muito sorridente, e andou.

Ensaiei uns passos na direção dele, voltei e esmurrei a porta. Minha preocupação era morrer da forma mais digna possível.

Acho que já estava louco.

— Venha comigo, jovem Iago.

— Este lugar está impregnado de minério divino. Nós vamos morrer.

— Você repete isso desde que chegamos à praia, e não parece muito morto. Não tenho a mínima intenção de morrer, jovem Iago, e me entristece que você se entregue com tanta facilidade.

Olhei-o por um tempo. Ele retomou a caminhada, às cegas, falando as últimas palavras para o corredor à frente, o som ecoando para mim.

O som silenciou de repente, e foi substituído por estrondos horríveis, sons de uma batalha. Do nada, o brado de um homem:

— *Venham, desgraçados! Por Nungaland!*

A carne de minha mão borbulhava. Dois dedos juntavam-se em um arremedo de apêndice, que convulsionava involuntariamente. Entre o polegar e o indicador, a pele se abriu. Carne espumosa vazou para fora, mas não houve sangue. Fiapos de nervos emergiram, livres, como minhocas na terra depois de uma chuva.

Era o minério divino. Aquele era o perigo real, o pleno horror, capaz de transformar homens em monstros. A Magia Conceitual, como os antigos falavam.

Ao meu redor, vi Pugna Marco Segundo, vi vários Pugna Marco Segundo. Com o mesmo uniforme azul, o mesmo bigode fino. Avançavam em marcha numa linha ordenada, por uma planície cercada de árvores, enquanto fantásticos cilindros flutuavam sobre suas cabeças. Apontavam seus rifles e disparavam, numa cena empolgante, colorida.

— Por Nungaland! — diziam os soldados na minha alucinação.

— Oh, Iago — disse Calímaco, ao me ver. Então, seu rosto encheu-se de pequenas pústulas vermelhas.

Tamboretes tocados por garotos marcavam o compasso da marcha dos Pugna.

Entreguei-me àquelas memórias que não eram minhas. Fechei os olhos e deixei-me ser invadido pela civilização antiga, pelo passado que havia me condenado.

* * * * * * * * * * *

Ele era Stephen Icarus Ashcroft, brigadeiro do Segundo Regimento da Real Cavalaria Celeste de Nungaland. Aqueles eram seus homens.

Apenas vinte, e a ilha estava tomada por inimigos — mas um soldado de Nungaland valia por cem rufiões com mutações fenotípicas. Aquela era uma missão de extração rápida, e seu país contava com eles. Pela rainha e pelo dever, que nunca chegasse o dia em que um bravo de Nungaland desse um passo para trás ante as dificuldades.

Cada um dos homens, Ashcroft sabia, estava ansioso para puxar o sabre contra os ratos de Taransilla. Era impossível, porque a guerra não fora declarada. Já há vinte anos ou mais existiam naquele clima de paz fingida, agressão dissimulada, bloqueando rotas comerciais entre as colônias e fazendo movimentos belicosos sem nunca um enfrentamento honesto. A guerra engessada, a paz teatral, era tudo que aqueles jovens conheciam, mas Ashcroft ainda lembrava do início, como grumete na Real Cavalaria Celeste. Achava-se então que uma declaração de guerra viria a qualquer momento, que qualquer mensageiro vindo do estrangeiro chegaria com um documento polido, educado, endereçado ao rei, informando que a situação por fim tornara-se insustentável, e que os dois países fariam o que cavalheiros rivais fazem ao se encontrar: duelariam, e que vencesse o melhor.

Nunca aconteceu. Em vez disso, ambos prepararam-se com avanços cada vez maiores na Magia Conceitual. A Magia Conceitual estragava tudo.

Não era hora para conjecturas, e Ashcroft retornou ao presente. Atrás de uma casa — a bem da verdade, uma cabana com teto de palha, típica de uma ilha colonial primitiva — podia avistar seu esquadrão aeroanfíbio. Ergueu a mão enluvada, fez o sinal para que esperassem. Iria sozinho.

Ashcroft observou a passagem de uma patrulha, aproveitou quando viraram as costas e progrediu ao centro da aldeia. Um grande contingente de soldados modificados ocupava o vilarejo: a patrulha contava com soldados que tinham fuzis acoplados aos membros, ou mesmo substituindo mãos, antebraços e, em um caso, a boca. Outros com braços e pernas radiais, alternando-se como as hastes de uma roda de carroça e deixando-os semelhantes a veículos.

E havia as naves, é claro. A ilha estava cercada por três naves de linha, embarcações de grande porte tripuladas por duzentos ou trezentos homens, flutuando em um bloqueio vigilante. Daquele ponto, Ashcroft podia divisar com clareza a *Valorosa*, a maior das três, com sua pintura esmerada, seu nariz arredondado, suas muitas janelas iluminadas, suas linhas de canhões e sua bandeira tremulando ao vento. As velas de probabilidade estavam recolhidas, deixando a nave estática, flutuando. Além das três, um sem-número de naus menores — brigues ligeiros, naves de suprimentos, corvetas de escolta e reconhecimento — voejavam de um lado ao outro, por cima da ilha. Um contingente grande demais para proteger apenas uma pessoa, mesmo que fosse um cientista importante. A missão adquiria importância redobrada: estava claro que Taransilla planejava usar o estudioso na exploração dos ricos recursos da região. Mais um indício de guerra próxima.

Era uma noite de lua minguante. Podia-se ver que os nativos estavam confusos. As tatuagens e escarificações em seus corpos (um padrão tão elaborado quanto o dos países civilizados) protegiam contra as emanações do ambiente, mas não contra aquele súbito interesse de sua metrópole. Embora não conhecesse os detalhes, Ashcroft podia adivinhar como se dava aquela relação. A ilha era rica em cana de açúcar, tabaco e outros produtos exóticos. Taransilla mantinha lá um governador e um pequeno contingente de soldados, apenas para garantir a paz, e as naves de transporte chegavam periodicamente, para recolher a mercadoria e entregar o parco pagamento. Talvez o cientista que pretendia desertar tivesse demonstrado interesse pela colônia, por ter achado que seria um ponto de encontro fácil com Nungaland, ou talvez tivesse sido enviado para lá por iniciativa da coroa. Fosse como fosse, aquela ocupação maciça mudara o cotidiano dos nativos.

Era como se a metrópole houvesse descoberto, de súbito, o real valor da ilha. Mas isso não era verdade, é claro. Taransilla apenas decidira descumprir sutilmente alguns tratados internacionais. Cana de açúcar e tabaco eram os recursos menos interessantes de que a ilha dispunha. Muito mais importante era o mar lá embaixo.

O cientista estaria na fortaleza central, disso o brigadeiro estava certo. Havia só dois guardas no portão. Ashcroft sacou sua pistola.

* * * * * * * * * * *

Os relâmpagos azulados cortavam os corredores. Ashcroft encontrou abrigo, mergulhando por uma porta aberta, aterrissou de costas no chão de mármore polido.

Girou a cabeça, enxergando os ocupantes daquela sala — quatro soldados, dois deles com modificações pesadas. Apontaram os rifles para o brigadeiro. Enquanto isso, os perseguidores chegavam, ele podia ouvir seus passos. Mas não importava: do outro lado da sala, uma porta ornamentada, ferro fundido e vitrais coloridos, mostrava uma silhueta atarracada. Lá estava seu alvo.

O brigadeiro rolou para o lado quando os rifles atrás dele dispararam. Os relâmpagos lamberam o chão, deixando marcas negras. Os dois soldados modificados tinham a mesma alteração: eixos no lugar dos ombros, com uma série de rifles dispostos radialmente, proporcionando disparos contínuos e recarga rápida. Além disso, de suas têmporas saíam pequenos pararraios, projetados para atrair a energia dos rifles inimigos e dispersá-la para algum reator no interior de seus corpos.

— Diversão, enfim! — sorriu Ashcroft.

De pé em um salto, desembainhou o sabre. A lâmina reluziu forte, fez um som agudo ao cortar o ar. A reflexão da luz dos candelabros era perfeita, bela, calculada — tudo que se poderia esperar de uma espada nobre. Os soldados arregalaram os olhos.

Os relâmpagos explodiram ao redor dele, e Ashcroft saltou pela sala para esquivar-se. Era o escritório do comandante: contava com uma pesada mesa de madeira trabalhada e tampo de mármore, pinturas elegantes retratando a idílica vida nos campos, uma prateleira com algumas dezenas de livros, um balcão com uma seleção razoável de licores e uma mesinha com uma vitrola. Os guardas faziam parte de algum destacamento de honra: seus uniformes vermelhos e negros tinham decorações douradas, tilintavam de medalhas. Ashcroft alcançou o primeiro dos soldados não alterados e, com uma estocada elegante, atravessou-lhe o peito. O homem grunhiu e despencou, morto na hora. Os perseguidores entraram no escritório, atirando.

Ashcroft saltou para trás do outro soldado não modificado, usou seu corpo como escudo contra os relâmpagos que brotavam dos fuzis. Então agarrou o fuzil do homem e disparou, acertando dois inimigos. Eles voaram para trás, fulminados.

Os homens modificados disparavam uma barragem elétrica. Em ziguezague, Ashcroft avançou, evitando por pouco cada disparo. A vitrola no canto da sala chamou sua atenção de novo.

— Música! — ordenou, no idioma do inimigo.

Como previra, a vitrola começou a emitir som. Uma marcha grave, séria, carrancuda, típica de Taransilla. Mas era bonita. Ashcroft gostava de lutar com música.

Já perto dos guardas alterados, brandiu seu sabre com selvageria. Aquele era um palpite, mas provou-se certo. Faíscas começaram a brotar dos pararraios, e os inimigos ficaram confusos.

— Faz bem estudar, rapazes — disse o brigadeiro. — O que seu mecanismo atrai não é eletricidade. É a energia conceitual dos rifles. E é possível sobrecarregá-lo.

Desferiu um golpe forte num dos pararraios. A coisa não se partiu. Nem mesmo houve um clangor: era como se todo o impacto tivesse sido absorvido. Mas, logo, o soldado babou sangue, então houve um estouro em seu peito, e ele caiu.

Porque aquele não era um sabre comum. Era uma espada conceitual.

Um dos mais notáveis avanços da magia bélica, e talvez o preferido do brigadeiro. Aquela era uma espada feita não de metal, não de qualquer composto físico. Era a *ideia da guerra*, o conceito de arma, o ideal de agressão, condensado do campo das possibilidades e materializado. Era tanto um objeto físico quanto um pensamento, uma ilustração, um som ou a palavra "espada". Carregava todo o poder que a ideia continha em si. Frente a toda essa carga, o motor de conversão no interior do inimigo não foi capaz de se equiparar: em vez de converter a possibilidade em energia, o reator foi avassalado. Foi transformado de reator em arma. E, ao detonar, matou seu usuário.

Quando o segundo soldado modificado caiu, Ashcroft apontou a pistola para os que acabavam de entrar.

— Rendam-se e serão tratados com cortesia — falou, na língua inimiga. — Existe aqui um cavalheiro para negociar em seu nome?

A porta atrás dele se abriu, e veio a resposta:

— Aqui estou, brigadeiro.

O oficial vestia o uniforme completo, formal. Calças elegantes até os joelhos, sobre meias brancas e sapatos reluzentes com fivelas douradas. Sua casaca cobria uma imaculada camisa branca com gravata de renda. Tirou seu chapéu alto e cilíndrico, com aba curta e uma elegante pena adornando a fronte. Falava na língua de Nungaland, sendo educado com o brigadeiro, e apresentou seu sabre e sua pistola.

Ashcroft fez uma mesura, enquanto mandava um dos soldados amarrar os demais. Não precisava fazer aquilo com o comandante da guarnição; confiava em sua honra.

— O senhor entende, é claro, que isto é um ato de guerra — disse o oficial inimigo. — Se estivesse em companhia mais baixa, eu diria até mesmo um ato de traição.

Terminando de amarrar o último soldado, Ashcroft ergueu uma sobrancelha.

— O senhor se engana — disse. — Ninguém aqui viu um alto oficial da Real Cavalaria Celeste. Da mesma forma, ninguém viu o início de uma operação em grande escala para estabilizar o mar de possibilidade abaixo de nós.

A ilha era colônia de Taransilla, mas o mar era — segundo os tratados — território neutro. Era um recurso precioso demais, considerado de importância vital para o desenvolvimento do mundo como um todo. Não um oceano de água, mas uma região de caos completo, possibilidade crua, sem forma e sem propósito. As grandes mentes especulavam que desvendar os segredos dos mares de possibilidade era a chave para entender o funcionamento e a origem do universo. A exploração de uma daquelas regiões era uma das únicas ocasiões em que os dois impérios colaboravam, estabelecendo bases temporárias e enviando os raríssimos probabilinautas em rápidas incursões. Aquela ilha flutuava bem acima do mar, mantida em suspensão por forças que ninguém entendia por completo. A ilha em si e seu espaço aéreo pertenciam a Taransilla. Mas o oceano pertencia à ciência.

O brigadeiro entrou pela porta de ferro e vitrais, e enfim viu seu alvo. O homem era calvo e baixo, secava o suor das bochechas e da testa com um lenço branco. Havia pequenos buracos cercados de chumbo em seu crânio, e ele desconectava cabos orgânicos, de cada orifício. Sua cabeça era toda tatuada com padrões visuais de ângulos retos. Quem experimentava em si mesmo precisava de algum tipo de proteção.

Os outros extremos dos cabos ligavam-se a um imenso mecanismo de carne e metal, com diversos cérebros flutuando em líquido translúcido, dentro de tubos de cristal. Ashcroft não sabia dizer o que era aquilo, mas fazia parte dos primeiros estágios do lançamento de uma sonda de hipóteses ao mar abaixo, para decantar as possibilidades em certezas.

— Doutor Lugus, eu presumo.

* * * * * * * * * * *

Uma nave de suprimentos ancorava numa das bordas da ilha. Chamava-se *Orgulho Alado*. Era pequena, carregaria uma tripulação de não mais de trinta. Suficiente para seus vinte fuzileiros aeroanfíbios, suficiente para o que ele queria. Ashcroft calculava que a tripulação não começaria a descarregar os suprimentos até que todas as formalidades fossem concluídas, o que lhe garantia alguns minutos. Os homens já estavam nas proximidades, ocultos como lobos, mesmo sob o peso das mochilas completas. Por isso o brigadeiro exigia um esquadrão humano para operações como aquela: embora os autômatos fossem confiáveis e até mesmo vitais na linha de frente, quando se exigia iniciativa, nada superava a mente dos homens.

— Terá de correr um pouco, doutor — sussurrou Ashcroft.

— A vida de um desertor é correr, brigadeiro.

Ele capturou o olhar de um dos fuzileiros. Fez o sinal. Em menos de um minuto, já começavam a abordagem furtiva.

* * * * * * * * * * *

— A Real Cavalaria Celeste de Nungaland assume o comando da *Orgulho Alado*, sob a autoridade do Brigadeiro Stephen Icarus Ashcroft — recitou um fuzileiro, pistola apontada para o capitão.

Ashcroft começou a distribuir ordens, enquanto os prisioneiros eram levados para as galés. Permitiu que o capitão e seus dois oficiais permanecessem presos em suas cabines, embora amarrados e amordaçados. Um pequeno grupo de fuzileiros trocou o orgulhoso uniforme azul, dourado e branco de Nungaland pelas rudes roupas dos aeronautas e pôs-se a cortar os cabos, permitindo que a nau zarpasse. Ashcroft destacou um homem para o timão e enviou outros para cuidar dos cordames, posicionar as velas. Os dois oficiais matemáticos do destacamento foram designados para o instrumento de conversão e computação, ligado às velas. Os demais permaneceram em prontidão de batalha, próximos aos canhões — sendo uma nave abastecedora, a *Orgulho* tinha apenas uma linha de três canhões em cada flanco, mas deveria ser suficiente. Um último fuzileiro recebeu o dever mais nobre de todos:

— Deixe a bandeira de prontidão, senhor Carl.

Reverente, o homem abriu sua mochila e retirou a flâmula cuidadosamente dobrada, impecavelmente limpa. Ashcroft posicionou-se na ponte, perto dos transmissores.

As velas se desfraldaram, o tecido começou a captar e interpretar os impulsos probabilísticos do ambiente Eles partiram. Na ilha, começava a agitação: aquilo era muito irregular, a *Orgulho Alado* não descarregara seus suprimentos e nem concluíra as verificações de rotina.

— *Orgulho Alado*, volte ao ancoradouro — disse a voz de lata vinda do receptor.

Ashcroft apenas sorriu.

Para quebrar aquele bloqueio, deveriam passar pelas naves de linha e por inúmeras pequenas outras. Sem dúvida, a maior e mais temida era a *Valorosa*. Um homem prudente tentaria passar pelo meio das outras duas, ao invés de sujeitar-se à canhonada da gigante.

— O que acha de seus companheiros, senhor Carl? — disse o brigadeiro.

— São o grupo mais detestável de bastardos que já pisou nas terras da rainha, brigadeiro.

— Tem plena confiança neles, então?

— Absoluta, senhor.

— Muito bem, Carl. Eu apenas desejava uma segunda opinião.

Tudo que faltava era um pouco de música, Ashcroft pensou, enquanto a *Orgulho Alado* aproximava-se da *Valorosa*.

— *Orgulho Alado*, responda — disse a voz metálica. — Sua posição é irregular.

— Devo responder algo, brigadeiro?

— Vá ao mastro e prepare-se para a troca das cores, senhor Carl.

O fuzileiro sorriu.

De repente, a voz metálica mudou:

— *Orgulho Alado*, aqui é a *Valorosa*. Você está se aproximando demais. Repito, está se aproximando demais. Retorne a sua posição designada.

Ashcroft não respondeu. Em vez disso, deu a ordem:

— Todas as mãos, prontidão total de batalha. Preparar para engajar o inimigo!

Nos céus acima da ilha colonial, a pequena *Orgulho Alado* chegava perto da *Valorosa*. O transporte de suprimentos ganhava altitude, e logo estava na altura dos mastros da nau capitânia.

— *Orgulho Alado*, aqui é o Capitão Gorian, da *Valorosa*. Afaste-se de nossa posição. Isto é uma ordem, repito, isto é uma ordem.

Ashcroft sacou seu relógio de bolso, ordenou que os oficiais matemáticos avisassem-no exatos duzentos segundos antes do impulso probabilístico exato de que ele precisava. Colocou todos de prontidão, aguardou mais um instante.

— *Orgulho Alado*, prepare-se para ser abordada. Repito, prepare-se para ser abordada.

— Brigadeiro, duzentos segundos até o impulso.

— Obrigado, senhor Corthese. Agora, senhor Carl! Troque as cores!

O fuzileiro obedeceu, e rapidamente a bandeira de Taransilla deixou o mastro. Em seu lugar, o orgulhoso pavilhão azul, amarelo, vermelho e branco de Nungaland.

Porque, sendo homem honrado, o Brigadeiro Stephen Icarus Ashcroft jamais atacaria uma nau usando as cores de outra nação.

— O que significa isso? — disse a voz de lata.

— Agora, homens! Fogo!

Os três canhões de estibordo da *Orgulho Alado* dispararam em rápida sucessão, atingindo o mastro principal da *Valorosa*. A viga começou a cair lenta, depois com mais rapidez, derrubando as velas.

— Longa vida à Rainha Azabeth! — disse Ashcroft, no transmissor.

Os canhões da gigante inimiga já se preparavam, e apenas uma saraivada seria suficiente para destroçar a nave capturada.

— Homens, executem a manobra!

De acordo com as instruções anteriores do brigadeiro, seus aeroanfíbios posicionaram as velas no ângulo exato e um segundo depois, o impulso probabilístico que ele esperava soprou. Ashcroft segurou-se num corrimão, enquanto a *Orgulho Alado* girou selvagemente. Era uma manobra arriscada, dependia de precisão absoluta dos homens, e podia romper o velame. Mas foi executada com perfeição — a nave tinha virado por completo, e agora seus canhões de bombordo encaravam a *Valorosa*.

— Fogo!

E os canhões dispararam. As bocarras de ferro cuspiam bolas de plasma iridescente contra a nau inimiga. Mais um mastro tombou, as velas estavam em farrapos. Mas a *Valorosa* já preparara seus canhões, e em segundos dispararia.

— Altitude, tripulação! Altitude!

Treinados, os homens empurraram os canhões para fora, despejando o enorme peso. Enquanto isso, os timoneiros e engenheiros ajustavam os motores para que a *Orgulho* subisse. Todos sentiram um violento empurrão para baixo, enquanto a nau saltou verticalmente. As bolas de plasma dos canhões inimigos passaram bem abaixo.

— Piloto, dê-me o timão — disse o brigadeiro.

— Sim, senhor! — com alegria.

Assumindo a grande roda de madeira que controlava o leme, Ashcroft olhou para o cientista desertor:

— O senhor está prestes a conhecer o melhor país do mundo, doutor Lugus.

* * * * * * * * * * *

— Para quem está dando ordens? — disse Calímaco.

Eu não soubera que estava falando como o Brigadeiro Ashcroft, encenando as batalhas dos antigos. Eu era um péssimo ator.

— Sua mão está melhor — sorriu o bispo.

Deus Máquina, continuação de O *caçador de apóstolos*, conclui a narrativa de Iago sobre o levante contra uma teocracia opressora e as verdades e mentiras de ambos os lados. Os segredos são revelados, as origens são descobertas. Espadas, lanças, ideias e orações são as armas na guerra entre hereges e cardeais, entre fé e razão.

Entre Deus e os homens.

Deus Máquina será publicado em setembro de 2011. Fique atento às novidades na DRAGONSLAYER ou no site da editora, em www.jamboeditora.com.br.

Gazeta do Reinado

Texto: Gustavo Brauner
Arte: Roger Medeiros

Editorial

A *Gazeta do Reinado* é o principal veículo de notícias em Arton. Somos o um dos únicos veículos impressos no Reinado e além, lidos em lugares como a Liga Independente e o Império de Tauron. É incrível que, por isso mesmo, sejamos acusados de tendenciosos e unilaterais. Mentira!

Trazemos as notícias tal como elas se apresentam, e permitimos que nossos correspondentes, agentes e enviados também expressem sua opinião. Pode ser que essa opinião seja diferente daquela de outros artonianos, mas fazemos de tudo para levar até você os fatos. E incentivamos qualquer um que duvide de nossa versão a investigar por si mesmo e trazer à tona aquilo que entende por verdade.

Porque esse, caros leitores, é o caráter das pessoas que falam a verdade: não ter medo de ser questionado, nem de corrigir a si mesmo.

Casamento Real

Após quase uma década viúvo, Lorde Godfrey Hogarth, regente do reino de Collen, vai se casar.

Tido como um dos mais respeitados regentes de todo o Reinado, o estimado representante do Reino dos Olhos Exóticos, Lorde Godfrey Hogarth, vai contrair núpcias com a bela Altamara Dallanthyr.

Apesar da felicidade genuína por parte de seus súditos (que o consideram mais como um representante e igual do que como um superior), rumores dizem que pessoas de famílias importantes não estão nem um pouco satisfeitas com o casório. "Essa mulher surgiu do nada", disse Hjaarld Couthbert, um nobre da cidade de Kriegerr, menor apenas que a capital Horeen. "Altamara está de olho apenas na posição privilegiada do velho Hogarth", de acordo com Sheah Mialtaar, importante comerciante da cidade de Larderr.

De acordo com agentes da *Gazeta*, Altamara Dallanthyr realmente parece ter surgido do nada, confirmando as palavras acusadoras do varão da casa Couthbert. Até onde nossos repórteres puderam averiguar, não há qualquer registro da senhorita Dallanthyr antes de umas poucas semanas atrás, quando "surgiu do nada no Reino dos Olhos Exóticos", nas palavras de um assessor de Lorde Hogarth. De acordo com fontes próximas ao senhor de Collen, "Quando Godfrey colocou os olhos nela, foi completamente enfeitiçado; foi amor à primeira vista". Os enviados da *Gazeta* podem atestar a beleza da jovem Altamara. Ela é uma das mulheres mais belas do Reinado, se não a mais linda donzela que já pisou em Arton. De acordo com rumores, Katherine Hogarth, irmã do regente de Collen, estaria recrutando aventureiros para descobrir mais sobre o passado da doce Altamara. *Lady* Katherine reside na cidade de Thartann, capital de Ahlen, para estreitar laços comerciais com o Reino da Intriga.

Ambição da Liga Independente

Uma comitiva diplomática da Liga Independente foi recentemente recebida pela coroa de Tyrondir. De acordo com assessores do regente Balek III, a Liga busca "estreitar os laços" com a família real do Reino da Fronteira.

Como nossos leitores sabem, Nova Ghondriann foi um dos principais redutos dos exilados na Grande Batalha, pessoas que depois colonizaram o Reinado. O regente Balek III é descendente direto de Wynallan I, rei de Cobar, um dos reinos derrotados na mesma Grande Batalha. Será um complô para dividir ainda mais o Reinado? O mais estranho na comitiva foi a presença de um conselheiro anão trajando vestes negras e aparentemente portando símbolos de Tenebra, a Deusa das Trevas...

Mistério em Tyrondir

Não muito tempo atrás, relatos de que os avistamentos de goblins em Tyrondir estavam se tornando cada vez mais incomuns fizeram com que a *Gazeta do Reinado* enviasse uma equipe de correspondentes para o Reino da Fronteira.

E agora recebemos as primeiras informações. De acordo com nossos enviados, a presença de goblins em Tyrondir ainda existe, mas eles têm sido "muito mais cautelosos". Viajando pelo Reino da Fronteira, nossos correspondentes encontraram mais de uma ruína carbonizada do que parecia algum tipo de acampamento. Os sinais de luta não eram poucos, mas, fora as cinzas, nenhuma outra prova pode ser encontrada. Será uma rusga interna na Aliança Negra, disputas dos membros da Aliança com goblinoides locais ou um ataque de alguma outra força? Os restos do que parece uma flecha entalhada com cuidado poderia indicar a ação de elfos. Nossos enviados manterão os olhos bem abertos para qualquer novidade.

Festival do Gorad

Estamos na época mais saborosa do ano: o *Festival do Gorad*! O evento, que acontece anualmente na cidade Arvhoy, no reino de Hershey, ganha cada vez mais força, depois de terríveis eventos recentes, como as Guerras Táuricas. O Festival do Gorad dura uma semana e atrai celebrantes de toda Arton. Muitos vão a Arvhoy com esperança de fechar bons contratos de importação da guloseima, enquanto outros querem apenas celebrar.

Após o domínio de Hershey pelo Império de Tauron, muitos chegaram a pensar que seria o fim do Festival, mas os minotauros têm se mostrado verdadeiros entusiastas do evento. É claro que os lucros falam por si só, mas os tapistanos têm feito de tudo para tornar o evento mais uma vez uma celebração mundial. Entretanto, as coisas são um pouco diferentes, agora. Com a administração dos minotauros, todos os participantes — comerciantes ou não — precisam registrar-se e portar seus documentos sempre consigo. Mas a retirada de "visto" de entrada tem sido fácil, e muitos já estão com passagem garantida para o Reino da Guloseima.

Notícias dos Anões

A comitiva de diplomatas anões do reino de Doherimm, recebida pela Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade, continua na capital Valkaria.

A pauta do encontro é bastante longa, de acordo com assessores dos dois lados, e há muito a discutir. Não conseguimos nenhuma informação sobre a pauta da reunião, mas rumores dizem que tem a ver, pelo menos em parte, com uma guerra no subterrâneo de Arton. De acordo com estes mesmos rumores, Hollyth Stonefoot, um dos principais generais do Reino dos Anões, teria perecido em uma das batalhas. Entretanto, não há nenhuma confirmação oficial sobre o assunto.

Príncipe do Cavalo Branco em Ação

O herói batizado pelo povo de *Príncipe do Cavalo Branco* foi mais uma vez avistado, desta vez nos arredores de Wynlla, o Reino da Magia.

Apesar de salvar uma donzela de longas madeixas aprisionada no alto de uma torre por uma bruxa malvada, parece que o Príncipe tinha outro objetivo na região. De acordo com testemunhas, o garboso herói aparentemente conferia rastros e revistava estalagens, celeiros e outros "possíveis esconderijos". O objetivo de tal comportamento ele não disse, mas já sabemos que não é de seu feitio proferir qualquer palavra. Entretanto, as testemunhas também disseram que Kelandra, maligna clériga de Keenn, foi avistada recentemente no Reino da Magia. Ela não era avistada desde os eventos da batalha do Reinado contra Mestre Arsenal.

Confusão Moreau

Um grupo de *moreau*, povo nativo dos Reinos de Moreania (ao sul de Arton), sofre com um novo mal-entendido no território do Reinado.

De acordo com testemunhas, alguns moreau Herdeiros da Hiena, muito parecidos com gnolls, foram confundidos com a raça de salteadores que assola tantas estradas Reinado afora. Perseguidos e capturados, os membros do grupo clamam por ajuda de alguém que possa provar sua inocência. Presos em Namalkah, os moreau dizem ser inocentes de um assalto a uma caravana que cruzava o Reino dos Cavalos. Até agora, ninguém apareceu para ajudar os Herdeiros da Hiena, que correm o risco de serem aprisionados para sempre — ou sofrer um destino ainda mais fatídico nas mãos da justiça de Namalkah. Décio Milovic, halfling responsável pela caravana, jura que foram mesmo os moreau que o atacaram.

Deboche no Porto de Malpetrim

Mark Silver, paladino de Khalmyr e membro do Conselho de Malpetrim, foi visto no porto da Capital dos Aventureiros, observando a confusão entre o navio pirata *Cação Cego V*, da capitã Izzy Tarante, e as forças táuricas presentes na cidade. Ele estava acompanhado de uma misteriosa figura de braços musculosos, porte altivo e longas orelhas pontudas. Dizem que ambos riam enquanto o *Cação Cego V* deixava a marinha táurica para trás...

Reunião Élfica

Já se vai um bom tempo desde a tão falada e misteriosa Reunião Élfica e, até agora, nenhuma novidade. Morion, que convocou a reunião na Praça de Glórienn, não é visto desde então, e mesmo o arauto Fallarel Agorin não pode ser encontrado. Será que nem o tal Morion conseguiu colocar os elfos em ação, ou será que estão agindo em segredo? A flecha encontrada por nossos enviados em Tyrondir tem todas as características de algo usado por elfos...

Tank Girl RPG

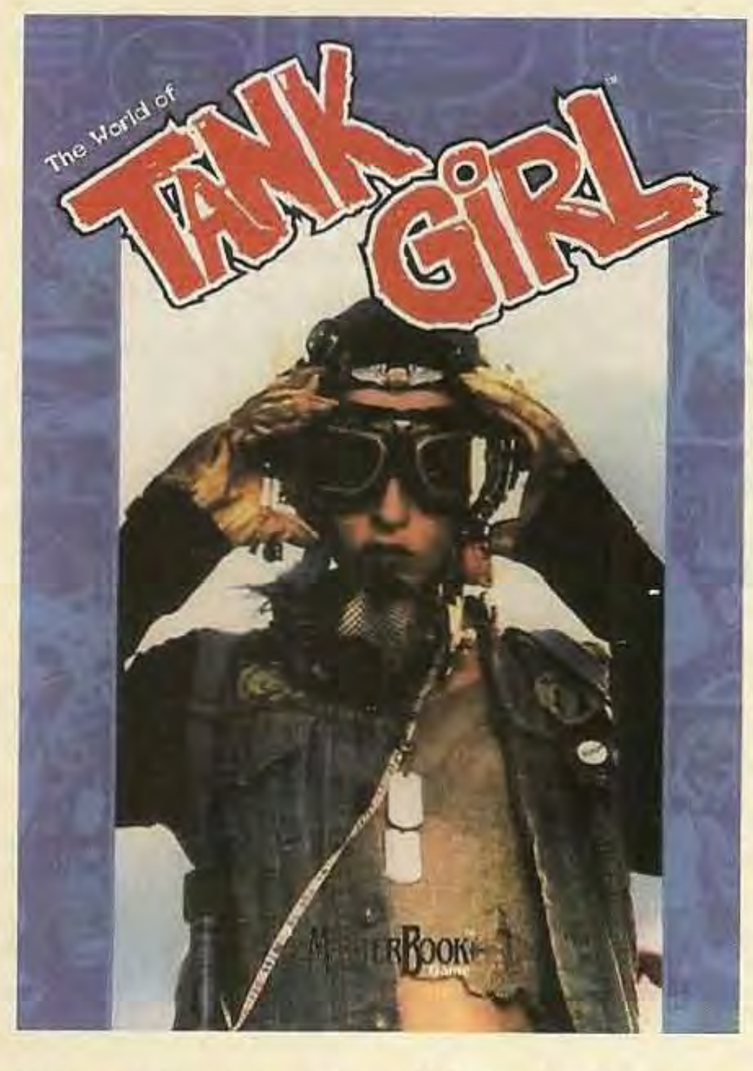
Tanques e cangurus mutantes para todos

Certo, eu admito que estou desenterrando os livros mais obscuros da minha prateleira. Mas, acredite ou não, existem outras razões para falar deste título.

Em meados dos anos 80, os ingleses Alan Martin e Jamie Hewlett juntaram-se para criar uma história em quadrinhos independente, punk, com forte influência do filme *Mad Max*. Como em *Mad Max*, a ação se passava na Austrália. Como em *Mad Max*, estávamos em um futuro pós-apocalíptico. Diferente de *Mad Max*, a causa do apocalipse foi ida de Crocodilo Dundee para Hollywood. Diferente de *Mad Max*, o presidente da Austrália era Ronald Reagan (?). E, diferente de *Mad Max*, aqui a protagonista era uma mercenária punk amalucada, que vivia em um tanque e tinha um namorado canguru mutante. Esta era *Tank Girl*.

Nunca ouviu falar? Não o culpo; a HQ chegou a ser publicada no Brasil, mas há uns vinte anos, em coletâneas meio obscuras. Mas talvez você conheça outros trabalhos do desenhista Jamie Hewlett: ele foi um dos criadores da "banda virtual" Gorillaz.

Enfim, as aventuras de Tank Girl (acompanhada por seu namorado Booga e alguns coadjuvantes) foram publicadas por vários anos, seguindo uma trama frenética e desconexa. O maior objetivo era uma gozação anárquica geral, dezenas de piadas visuais por página e exploração do cenário absurdo. Então, em 1995, houve um filme (chamado, obviamente, *Tank Girl*). Boa parte do absurdo foi varrido para baixo do tapete. No filme, o apocalipse era causado por um meteoro. Uma grande corporação dominava a Terra e controlava a água. Malcom McDowell era o vilão. Tudo meio sem graça (com exceção da excelente trilha sonora pop-punk).



Pausa para falar de RPG.

Em meados dos anos 90, a editora West End Games especializava-se em franquias cinematográficas. Na época, publicava *Star Wars RPG* (com o "sistema d6" muito apreciado por alguns veteranos), mas investia pesado em seu próprio sistema genérico: o *MasterBook*. Diferente de *GURPS*, *MasterBook* concentrava-se em poucos suplementos, todos apoiados pelas tais franquias. Havia um universo próprio (*BloodShadows*, mistura de histórias de detetives "pulp" com fantasia), mas o sistema primava por adaptar filmes. Havia *The World of Indiana Jones*, *Men in Black*, *Hercules & Xena*... E, é claro, *The World of Tank Girl*.

Impossível saber o que levou a editora a investir em um RPG baseado num filme de pouco sucesso (que por sua vez era baseado em uma HQ relativamente desconhecida). O fato é que Tank Girl foi adaptada para *MasterBook*.

Infelizmente, era a versão do filme. A história sobre o tal cometa, a falta de água e a onipresente corporação vilanesca Water and Power compunham a base do cenário. Felizmente, as ilustrações eram tiradas dos gibis, e o texto se encarregava de trazer a anarquia original ao jogo. Havia tudo que você poderia esperar: regras para jogar com humanos ou mutantes, combate (o combate de veículos era descrito como "a coisa mais importante do jogo"), aventura pronta... Mas também centenas de piadinhas espalhadas, como se os próprios autores tirassem sarro de criar um mundo coerente a partir da HQ absurda. Tank Girl "comentava" certas partes do texto ("Isto é idiota" era uma interferência comum da personagem) e apontava os vícios de linguagem do escritor. Em certas partes, o humor dava certo. Em outras, ficava um pouco forçado... A aventura *The Last Convenience Store* era um amontoado de piadas sem graça, como um tio tentando parecer "cool" para seus sobrinhos adolescentes.

O humor em geral funcionava quando os autores desistiam de realmente criar um RPG jogável. Por exemplo, cada personagem podia rolar em uma "lista de perícias inúteis" — coisas como conseguir estalar os dedos à vontade ou conhecer as letras de todas as músicas de uma banda. O texto começava a explicar cada perícia e sua utilidade... Quando Tank Girl interferia, dizendo que elas não têm utilidade, e o assunto era esquecido. Também temos em *The World of Tank Girl* provavelmente a melhor regra para acertos localizados na história do RPG. Você pegava uma quantidade de dados igual à quantidade de balas que estivesse disparando. Então arremessava-os contra o mestre ou outro jogador. Em seguida, tirava toda a sua roupa (e depilava-o), verificando onde estavam os hematomas causados pelos dados. Voilà! Essas eram as partes do corpo atingidas por seus tiros!

Sendo bem franco, *The World of Tank Girl* não é um bom RPG. Em matéria de cenários pós-apocalípticos, não oferece nada de novo. Deixa de lado a ótima HQ para se concentrar no filme mediano. Mas, como item de colecionador, vale a pena. Foi uma experiência corajosa (embora um tanto bizarra) da West End Games — talvez tivesse mais sucesso se eles descartassem a parte tradicional e chutassem o balde de vez!

Em tempo: a HQ *Tank Girl* voltou a ser publicada nos EUA recentemente. O desenhista é outro e o clima é bem diferente da versão clássica... Mas é Tank Girl, e Tank Girl é sempre legal.

LEONEL CALDELA

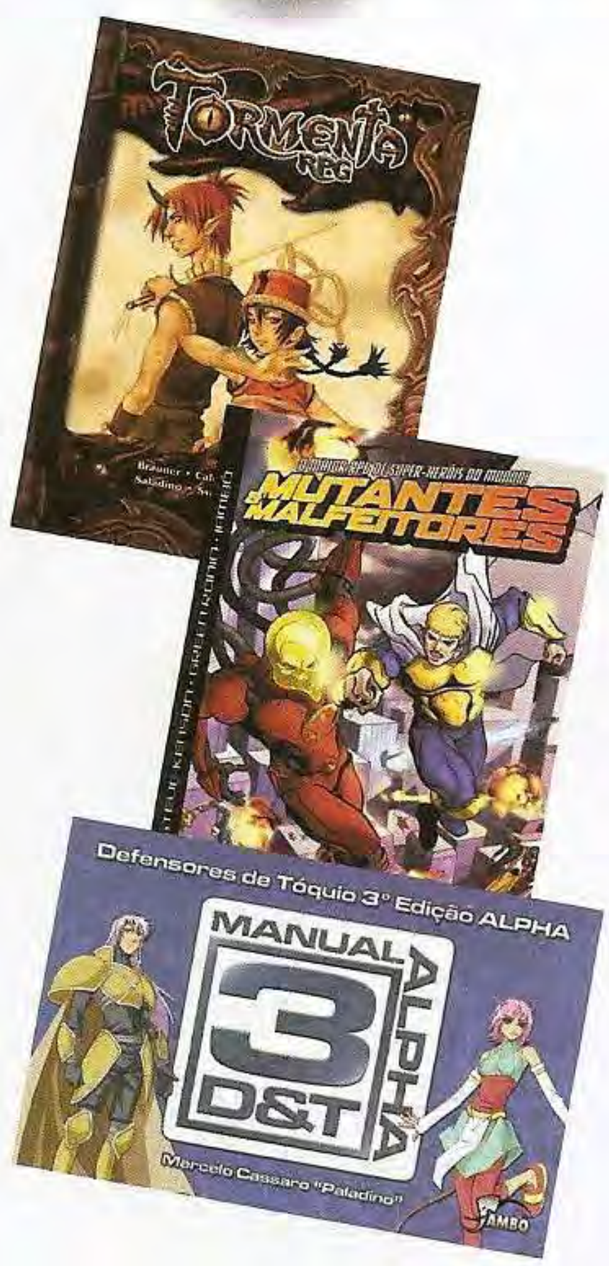
As Regras do Jogo!

A *DragonSlayer* traz artigos e matérias sobre os RPGs mais jogados no Brasil. Vamos conhecê-los!

Tormenta RPG para aventuras medievais e de fantasia. Traz o cenário de Arton, o mundo de jogo mais popular do Brasil. Para jogar *Tormenta* você precisa do *Tormenta RPG*, publicado pela Jambô Editora.

Mutantes & Malfeitores RPG para aventuras modernas e de super-heróis. Para jogar M&M você precisa do *Mutantes & Malfeitores*, publicado pela Jambô Editora.

3D&T RPG para aventuras no estilo anime/mangá/games. Para jogar 3D&T você precisa do *Manual 3D&T Alpha*, publicado pela Jambô Editora. Você também pode fazer o download do livro, gratuitamente, em www.jamboeditora.com.br. Devido a suas regras simples e rápidas, 3D&T é o RPG ideal para iniciantes.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

GENERAL INVENCÍVEL

PARTE TRÊS: LOBO EM PELE DE CORDEIRO

ANTERIORMENTE:

JUAN E LUCIUS SE INFILTRAM NO PODEROSO EXÉRCITO DO FLAGELO. EM MEIO À BATALHA CONTRA UM PODEROSO LICH, LUCIUS MORRE. JUAN JÁ ESTAVA DECIDIDO A DESISTIR QUANDO VÊ UMA BELA GAROTA NO MEIO DO ACAMPAMENTO EM FESTA. UMA GAROTA MEIGA E BONDOSA, QUE SE REVELA COMO "O FLAGELO", LÍDER DO GIGANTESCO EXÉRCITO. MAS, QUANDO ELE DESCOBRE ISSO, A MOÇA JÁ ESTÁ APAIXONADA...

ROTEIRO E ARTE: PATRICIA KNEVITZ
AGRADECIMENTOS A LEONEL CALDELA

VOCÊ DISSE QUE EU PODIA.
NÃO DISTORÇA MINHAS PALAVRAS, SENHORA!
ELA É O FLAGELO? ESTÃO ELA É MALIGNA?!
EU IREI ESCOLHER ALGUÉM À SUA ALTURA. ESSE NINGUÉM QUE VOCÊ ENCONTROU VAI USÁ-LA E FAZÊ-LA SOFRER!
E QUANDO OS CINCO SOUBEREM DELE? VOU PERDER MINHA PASSAGEM PARA O DESCANSO ETERNO. É ISSO QUE VOCÊ QUER?
MAS RECUPEREI MINHAS FORÇAS.
DISSE QUE SONHAVA EM CASAR, TER FILHOS, UMA HORTA...
ELA MAIS PARECE UM ANJO.
AGORA QUE CONHECI JUAN, SINTO QUE PODERIA FAZER TUDO DE NOVO!
GUARDIÃO, EU PRECISO DE JUAN.
CONHEÇO SEU FARDO, RASHEEDA, MAS UM CORAÇÃO PARTIDO É MUITO PIOR.
O QUE EU FAÇO? SÓ SOU COMPETENTE EM APROVEITAR O MUNDO. FESTAS, VINHOS, MULHE...
É ISSO!
AHEM! VOSSA ESQUELETOSIDADE, ACHO QUE ALGUÉM CAPAZ DE CONQUISTAR MEIO CONTINENTE TAMBÉM CONSEGUE DECIDIR O RUMO DA PRÓPRIA VIDA. NÃO CONCORDA?

NÃO!

NÃO SE ATREVA A TOCAR NELA, SEU VERM...

RÔC

VOCÊ SELOU MINHA DERROTA...

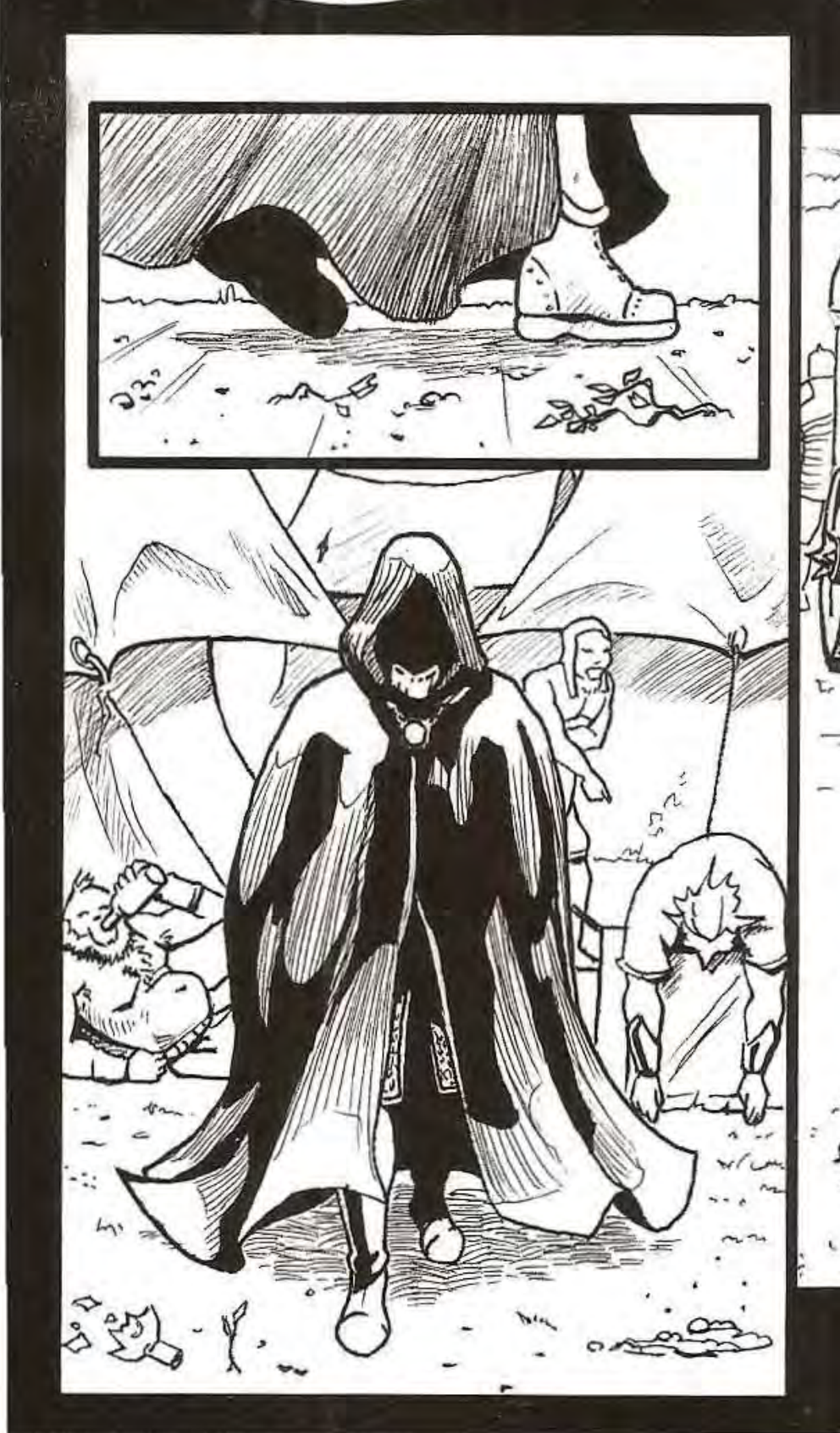
EU ESTAVA PROTEGENDO VOCÊ...

ESPERAVA DISCORDARMOS SOBRE O MASSACRE DE UMA VILA OU A DESTRUIÇÃO DE UMA BIBLIOTECA, MAS *ISSO*...

N-NÃO FOI O QUE... EU, EU... DESCULPE.

VOCÊ NÃO SABE NADA SOBRE A MALDADE DAS PESSOAS. AQUI FORA É DIFERENTE DE ONDE FOI CRIADA. AQUI O MAL SE ESCONDE ATRÁS DE PALAVRAS BONITAS COMO ROMANCE.

VOCÊ É CORAJOSA, GENERAL, MAS NÃO ESTÁ PREPARADA PARA A DOR DA TRAIÇÃO.



EI, O QUE ACONTECEU ALI?
USEI MINHA DÁDIVA. SE ELE CONTINUAR TENTANDO NOS SEPARAR, PODE ATÉ SER OBLITERADO.
JUREI QUE NÃO USARIA O DOM DA VITÓRIA CONTRA ELE. NÃO DEVERIA TÊ-LO MAGOADO POR ALGO INCERTO. DIGO, QUERO FICAR COM VOCÊ, MAS ESTOU ASSUSTADA.
NUNCA FIZ NADA TÃO IMPORTANTE SEM CONTAR COM MINHA DÁDIVA. O AMOR NÃO É UM JOGO...
DING DING DING
RESPOSTA ERRADA! O AMOR É UM JOGO! SEU AMIGO NÃO SABE NADA!
POR SORTE VOCÊ TEM UM ESPECIALISTA BEM NA SUA FRENTE, CONHEÇO TUDO A RESPEITO! SEI CENTENAS DE POEMAS...
...MÚSICAS, HISTÓRIAS...
O AMOR É UM PODER ESPLENDOROSO, QUE ENOBRECE O ESPÍRITO E TORNA POSSÍVEL O IMPOSSÍVEL!
MAS, SE É UM JOGO, ENTÃO VOU GANHAR. AINDA ASSIM VOCÊ QUER DISPUTAR COMIGO?
A-HA! ESSE É O TRUQUE. É UM JOGO COOPERATIVO. SEGUIMOS AS REGRAS, NOS ESFORÇAMOS E OS DOIS SAEM GANHANDO!
QUERO APRENDER!
VOCÊ VAI ADORAR. É SIMPLES E COMPLICADO AO MESMO TEMPO.
PRIMEIRO: PARAMOS DE DAR OUVIDOS A VELHOTAS E ESQUELETOS E SEGUIMOS NOSSOS SENTIMENTOS.
UAU, ISSO É BEM COMPLICADO.
EU NÃO DISSE QUE ERA FÁCIL.
TAMBÉM PRECISAMOS CONFIAR UM NO OUTRO.
E, MUITO IMPORTANTE...
...EXPRESAR O QUE SENTIMOS.
ACHO QUE VOCÊ ME DEU BONS ARGUMENTOS PARA CONVENCER MEUS CRIADORES.

OS GUARDAS ESTAVAM BÊBADOS!
IDIOTA! SEU ÚNICO DEVER É NÃO DEIXAR NINGUÉM CHEGAR PERTO DE RASHEEDA!
O ACAMPAMENTO ESTAVA PEGANDO FOGO E A GENERAL ESTAVA EXAUSTA.
QUE QUEIME ATÉ O CHÃO!
SÓ PRECISAMOS DA GAROTA.
ELA NÃO PODE DESCOBRIR AS MENTIRAS QUE CONTAMOS.
VOLTE LÁ E MATE ESSE INFELIZ.
NÃO.
VOCÊS CRIARAM O PODER. AGORA LIDEM COM ELE.
SEU INÚTIL!
TEMOS QUE REMEDIAR ISSO, E RÁPIDO!
SE ELA DESCONFIAR DE NOSSO PLANO...
...TEREMOS QUE MATÁ-LA ANTES DO PREVISTO.
PREFIRO QUE ELA VIVA ATÉ O PLANEJADO.
VAMOS, ANTES QUE ESSE BASTARDO CONQUISTE A CONFIANÇA DE RASHEEDA.
MAS O QUE PODE DAR ERRADO?
AMOR À PRIMEIRA VISTA? ISSO É MITO.
CERTO?
SERIA UM DESASTRE.
VOCÊ É TÃO GENTIL. ME SINTO TÃO À VONTADE. TÃO SEGURA.
EU TAMBÉM. NINGUÉM NUNCA ME FEZ SENTIR ASSIM.
RRRGGH! MENSAGEM, GENERAL.
DEIXE COMIGO, GHOR.
BEBEDEIRAS, BRIGAS, MOTIM...
PRECISO AJUDAR OS OFICIAIS.
ELE NÃO SABE QUE VOCÊ É O FLAGELO, DIGO, O GENERAL?
ELE PENSA QUE SOU UMA SECRETÁRIA OU AMANTE. TODOS PENSAM ISSO.
:SUSPIRO: TENHO QUE IR. NÃO GOSTO DE DISCIPLINAR OS SOLDADOS. ALGUNS SEMPRE ACABAM MORRENDO.

POR QUE ESCOLHERAM GHALOCH PRA SER O DEUS ÚNICO? ELE NÃO É MEIO... MONSTRUOSO?
ELE É O ÚNICO QUE NÃO IMPÕE RESTRIÇÕES. SE VAMOS UNIFICAR A RELIGIÃO, ELA TEM QUE ACOLHER OS BONS E OS MAUS, OS HUMANOS E OS GOBLINOIDES.

ENTENDO...
!
A SUA ESPADA É A CRIADORA DE ESTRELAS ?!
SIM, ENCONTREI NUM LAGO. QUE SORTE, NÃO?
NUNCA CHEGUEI PERTO DE ALGO TÃO SAGRADO
SMACK

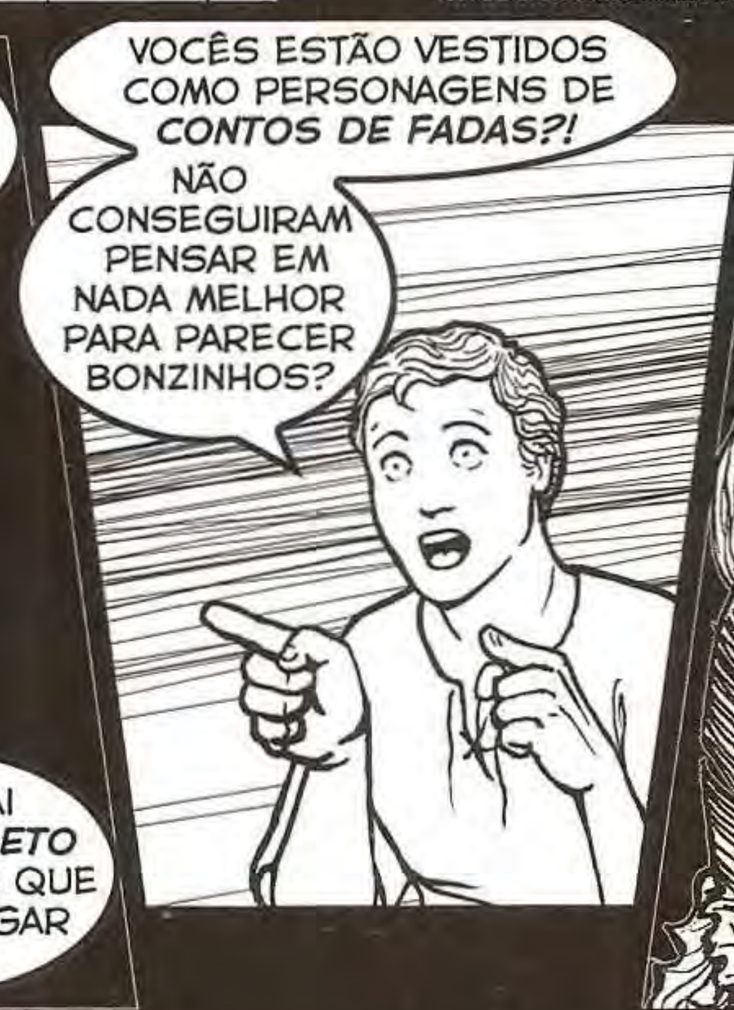
UAU, VOCÊ FICA ALTA AÍ.
É TUDO ENCHIMENTO.
E QUE VOZ CAVERNOSA!
CALMA. SOU EU, BOBINHO.

VOU TENTAR VOLTAR LOGO. ME ESPERE AQUI.
POSSO MORRER DE SAUDADE, MAS FAREI O POSSÍVEL!

LINDA, MEIGA, FORTE... TUDO QUE EU SEMPRE QUIS! COMO EU IA IMAGINAR QUE ACABAR COM A GUERRA SERIA TÃO BOM?

MAS ELA TEM UMA VISÃO MEIO DISTORCIDA DAS COISAS...
QUEM PODE TER FEITO ESSA LAVAGEM CEREBRAL?
ACHO QUE ELE ESTÁ SE REFERINDO A NÓS.

TIVEMOS MUITO TRABALHO PARA EDUCÁ-LA DESTA FORMA.
E NÃO VAI SER UM *INSETO* COMO VOCÊ QUE IRÁ ESTRAGAR TUDO!


VOCÊS ESTÃO VESTIDOS COMO PERSONAGENS DE *CONTOS DE FADAS?!*
NÃO CONSEGUIRAM PENSAR EM NADA MELHOR PARA PARECER BONZINHOS?

CHEGA! VOU MATÁ-LO!
PRIMEIRO ELE VAI NOS FAZER UM FAVOR.
ELE ESTÁ CALMO DEMAIS...

O QUÊ?!
NÃO SE ABORREÇA, QUERIDA.
VAMOS CELEBRAR! SÓ MAIS MEIA DÚZIA DE VILAS E TUDO SERÁ NOSSO.
POR QUE ELE...

O MAIOR IMPÉRIO DA HISTÓRIA!
A PAZ ETERNA!
ELE COSTUMA FALAR TANTO ...
AS PRÓXIMAS GERAÇÕES NEM SABERÃO O QUE SIGNIFICA "GUERRA".

Minha cara.
Eu precisei partir.
Não consigo viver sob a tua sombra.
Irei esquecer o que ocorreu entre nós.
Aconselho-te o mesmo.
Juan

...E ESSE BILHETE É TÃO PEQUENO.

VOCÊ PRECISA DESCANSAR. AINDA TEMOS TRABALHO.
OBRIGADA POR TEREM VINDO. VOCÊS SEMPRE ME ANIMAM.

COMO ESTÁ SE SENTINDO?
COMO UMA BOBA. ACHEI QUE ESTAVA FAZENDO ALGO BOM, MAS...

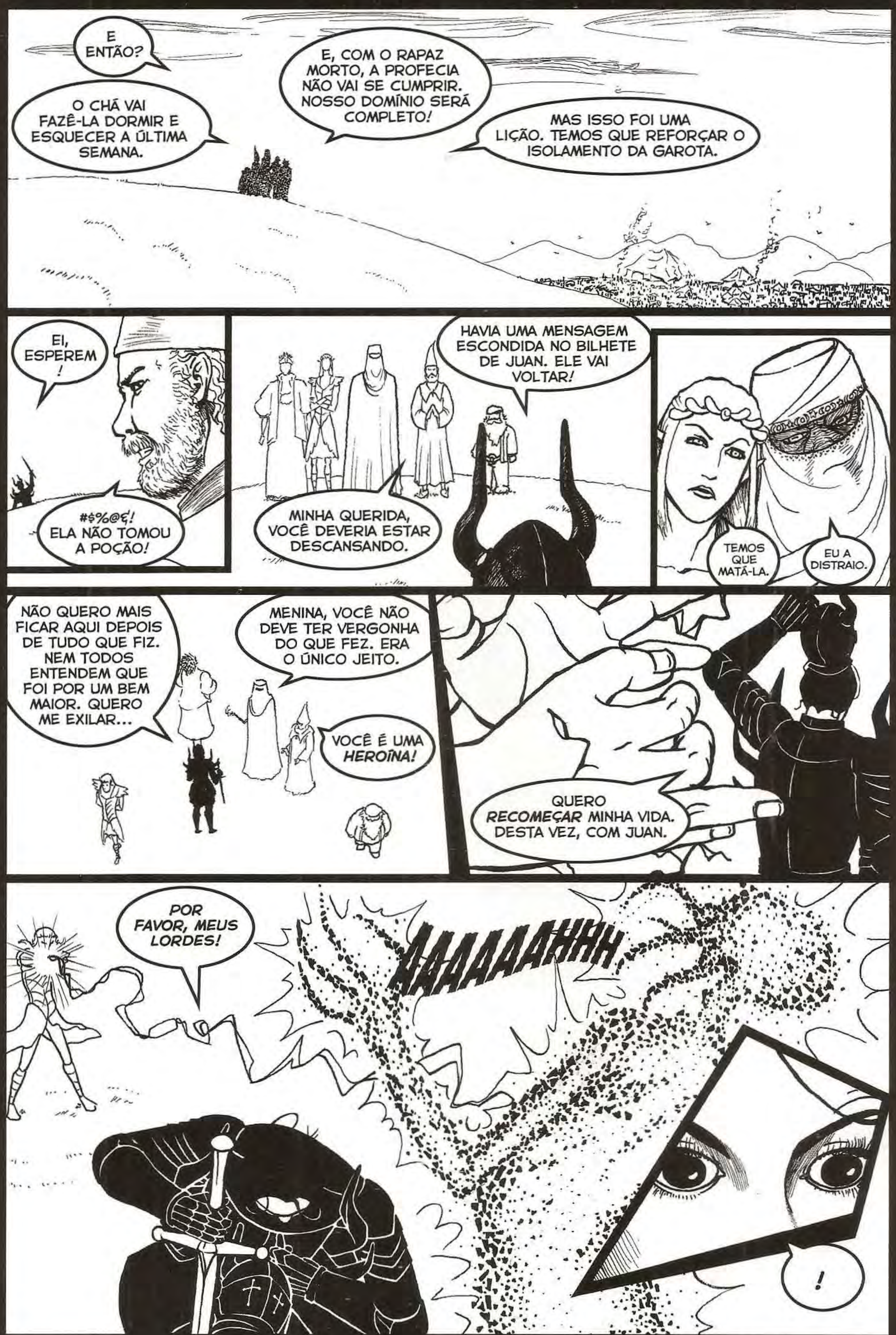
EI! ISSO NÃO É UM CORAÇÃO! É UMA SETA! GUARDIÃO, *ELE VAI VOLTAR!*
M-E-N-T-I... FILHO DA %#@¢!

"SEMPRE CONFIAR UM NO OUTRO!"
AINDA POSSO VENCER! OS CINCO VÃO APROVAR! VOU FALAR COM ELES.

NÃO! ESSE JUAN VAI PROIBI-LA DE CUMPRIR SUA MISSÃO. VAI AFASTÁ-LA DE TODOS QUE VOCÊ AMA, E MESMO ASSIM FICARÁ COM CIÚMES! VAI MATAR O SEU FILHO E TORTURÁ-LA ATÉ A MORTE PARA QUE CONFESSE UMA TRAIÇÃO QUE NUNCA EXISTIU! APESAR DE AMÁ-LA, ELE VAI DESTRUÍ-LA! VOCÊ NÃO PODE PASSAR POR ISSO TAMBÉM...

POR GHALOCH! VOCÊ ESTÁ FALANDO DE SI MESMO, NÃO É, GUARDIÃO? É ISSO QUE O IMPEDE DE IR PARA A ETERNIDADE.
O CIÚME... ME CEGOU...

VOU ME LEMBRAR DO QUE VOCÊ DISSE. PROMETO QUE ESSA TRAGÉDIA NÃO VAI ACONTECER COMIGO E COM JUAN!
NÃO VÁÁÁ...
ELES IRÃO MATÁ-LA!


E ENTÃO?
O CHÁ VAI FAZÊ-LA DORMIR E ESQUECER A ÚLTIMA SEMANA.
E, COM O RAPAZ MORTO, A PROFECIA NÃO VAI SE CUMPRIR. NOSSO DOMÍNIO SERÁ COMPLETO!
MAS ISSO FOI UMA LIÇÃO. TEMOS QUE REFORÇAR O ISOLAMENTO DA GAROTA.
EI, ESPEREM!
#$%@¢! ELA NÃO TOMOU A POÇÃO!
HAVIA UMA MENSAGEM ESCONDIDA NO BILHETE DE JUAN. ELE VAI VOLTAR!
MINHA QUERIDA, VOCÊ DEVERIA ESTAR DESCANSANDO.
TEMOS QUE MATÁ-LA.
EU A DISTRAIO.
NÃO QUERO MAIS FICAR AQUI DEPOIS DE TUDO QUE FIZ. NEM TODOS ENTENDEM QUE FOI POR UM BEM MAIOR. QUERO ME EXILAR...
MENINA, VOCÊ NÃO DEVE TER VERGONHA DO QUE FEZ. ERA O ÚNICO JEITO.
VOCÊ É UMA HEROÍNA!
QUERO RECOMEÇAR MINHA VIDA. DESTA VEZ, COM JUAN.
POR FAVOR, MEUS LORDES!
AAAAAAHHH
!

POR QUÊ!?
VOCÊ ESTÁ FICANDO DESOBEDIENTE.
ALÉM DE ANDAR EM MÁS COMPANHIAS.
QUEM? JUAN? ELE É UM DOCE.
VOCÊ É NOSSA MARIONETE! NOSSA!
UM DRAGÃO ESTÁ ATACANDO O GENERAL!
HOMENS! ÀS BALESTRAS!
TENHO CERTEZA DE QUE VOCÊS TÊM BONS MOTIVOS, MAS NÃO POSSO MORRER AINDA! PROMETI AOS SOLDADOS QUE IRIA ACOMPANHÁ-LOS ATÉ O FIM. E JUAN ESTÁ ESPERANDO POR UMA RESPOSTA...
POIS TENHO UMA BOA NOTÍCIA: NÃO PRECISA MAIS SE PREOCUPAR COM JUAN. ELE ESTÁ M--
UHG!
EU ME DEMITO!
CONSEGUIREI MEU PERDÃO SOZINHO. E VOU COMEÇAR LIVRANDO RASHEEDA DE VOCÊS!
SOLDADOS IDIOTAS! SOU EU AAAAAAHHH!
É AGORA, RASHEEDA! VAMOS ACABAR COM ELES!
PAREM DE SE MATAR!
FAÇA ALGUMA COISA!
N-NÃO CONSIGO!
EU SÓ QUERO JUAN!

É UM BELO DIA PARA RECOMEÇAR.

O BISPO FOI TÃO GENTIL. ALÉM DE RESSUSCITAR VOCÊ, TAMBÉM NOS CASOU.

SERÁ QUE OS SOLDADOS VÃO FICAR BEM?

SEM O GENERAL, ELES VÃO VOLTAR PRA CASA.

AGORA SOMOS SÓ NÓS DOIS. MINHA ESPOSA.

ADMIRO ESSA GENTE. POR MAIS QUE NÓS OS SAQUEÁSSEMOS, ELES SEMPRE RECONSTRUÍAM.

E NÓS VAMOS CONSTRUIR A *NOSSA* VIDA. OS NOSSOS SONHOS.

MEUS SONHOS... ISSO É NOVO PARA MIM.

E NÃO ESQUECEMOS VOCÊ, GUARDIÃO. VAMOS AJUDÁ-LO A CONSEGUIR O PERDÃO DE SUA ESPOSA.

HE, HE, HE.

HUMPF! AINDA NÃO ACREDITO QUE O SER MAIS PODEROSO DO MUNDO PREFERE SER CAMPONESA...

ALGUMAS AULAS COMIGO E ELA IRÁ PERDOÁ-LO. TALVEZ VOCÊ ATÉ CONSIGA UM JANTAR ROMÂNTICO...

AINDA PREFERIA A AJUDA DE RASHEEDA. DIGO, *ANTES* DE ELA PERDER OS PODERES.

EGOÍSMO É APENAS O PRIMEIRO DEFEITO QUE VOCÊ APRENDEU, MINHA QUERIDA! VOU ENSINAR TODOS OS OUTROS!

HA, HA, HA! JUAN, PERDI MINHA DÁDIVA, NÃO MINHA ÍNDOLE.

ENTÃO QUEM SABE SÓ LUXÚRIA?

QUE FIM TRÁGICO PARA O GENERAL INVENCÍVEL ...

FIM

Depois do volante, é a única coisa que você não vai querer largar

A revista Car and Driver é a maior referência mundial no segmento. Com ela você fica por dentro dos últimos lançamentos, segredos automotivos, comparativos e testes realizados, no Brasil e no mundo, com uma equipe que entende tudo sobre carros e que conta tudo em detalhes.

Capas diferentes, mesmo conteúdo.

NAS BANCAS!

EuAMO Revista
É bom de ver, é bom de ler.

EDITORA escala
PAIXÃO POR REVISTAS

Compre também pelo
www.escala.com.br ou 11 3855-1000

2 Notícias do Bardo
Escolha seu estilo.

4 Encontros Aleatórios
Ajude um Palada abandonado.

6 Reviews
Floresta da Destruição, Busca Final, Crônicas da Tormenta.

9 Sir Holland
Pobre cavaleiro negro!

10 Toolbox
Está vivo! Está vivo!

12 Mestre da Masmorra
Chamem o departamento de efeitos especiais!

14 Paradigmas
Desculpe-nos, não conseguimos deixar o Hope menos irritante.

22 Guia da Trilogia
Queria a ficha do Orion? Então toma!

36 Vingadores
Um superssoldado, um deus e um caolho.

46 Deus Máquina
Preview da continuação de *O caçador de apóstolos!*

50 Gazeta do Reinado
Ei, eu não fui convidado para esse casamento!

52 Fundo do Baú
Certo, *este* eu duvido que você conheça.

54 General Invencível
Aposto que ele tem Carisma 18!

NÚMERO 34 - PREÇO R$ 14,90
ISSN 1808-1584